



Vodič Treniraj trenera

***Osnaživanje edukatora osnovnih vještina -
Integracija tehnologije u nastavnu praksu***



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Podrška Europske komisije za izradu ove publikacije ne znači odobravanje sadržaja, koji odražava samo stavove autora, a Komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.





Sadržaj

Uvod:	4
Kako koristiti ovaj vodič:	4
Moduli	5
Veličina grupe	5
Baza dokaza	5
Modul 1	6
Sažetak Modul 1: Planiranje nastave	6
Modul Storyboard 1: Planiranje nastave	8
Ocenjivanje – Modul 1 – Planiranje nastave	10
Primjeri pitanja za povratne informacije – Modul 1 – Planiranje nastave	11
Dodajte slike u Mentimeter	12
Resursni modul 1	13
Modul 2	14
Modul sažetka 2: Digitalni resursi za poučavanje i učenje	14
Modul Storyboard 2: Digitalni resursi za podučavanje i učenje	16
Ocenjivanje - Modul 2 - Digitalni resursi za poučavanje i učenje	18
Primjeri pitanja za povratne informacije – Modul 2 – Digitalni resursi za poučavanje i učenje	19
Resursni modul 2	20
Modul 3	21
Modul sažetka 3: Procjena i povratne informacije	21
Modul Storyboard 3: Procjena i povratna informacija	24
Ocenjivanje – Modul 3	26
Primjeri pitanja za povratne informacije – Modul 3 – Procjena i povratne informacije	27
Resursni modul 3	28
Modul 4	29
Modul sažetka 4: Pristupačnost, uključivanje i odgovorna uporaba	29
Modul Storyboard 4: Pristupačnost, uključivanje i odgovorna uporaba	32
Ocenjivanje - Modul 4 - Pristupačnost i inkluzija	36
Primjeri pitanja za povratne informacije – Modul 4 – Pristupačnost, uključivanje i odgovorna uporaba	37
Resursni modul 4	38
Modul 5	39



Modul sažetka 5: Podrška osnovnim vještinama kroz tehnologiju.....	39
Modul Storyboard 5: Podrška osnovnim vještinama kroz tehnologiju.....	39
Ocenjivanje - Modul 5 - Podrška osnovnim vještinama kroz tehnologiju.....	41
Primjeri pitanja za povratne informacije – Modul 5 – Podupiranje osnovnih vještina putem tehnologije	42
Modul Resursi 5	43
Modul 6	44
Sažeti modul 6: Samorazvoj	44
StoryBoard Modul 6: Samorazvoj	46
Ocenjivanje - Modul 6 - Samorazvoj	49
Primjeri pitanja za povratne informacije – Modul 6 – Samorazvoj	51
Resursni modul 6	52
Dodatak 1: Uvod u okvire u programu ABEDiLi Train the Trainer	54
Koji se okviri koriste u ovom programu?	54
Što su okviri digitalnih kompetencija?	54
1. Europski okvir za digitalnu kompetenciju odgajatelja.....	55
2. Vještine 21. stoljeća – The 4Cs	56
3. Profesionalni okvir digitalne nastave	57
Što su modeli dizajna nastave za integraciju tehnologije?	58
1. SAMR model	58
2. Bloomova digitalna taksonomija.....	60
3. Padagoški kotač	62
Koje su smjernice za edukatore osnovnih vještina?	64
1. Smjernice za dobro opismenjavanje odraslih	64
2. Razvoj kurikuluma: model koji se razvija za opismenjavanje odraslih i obrazovanje računanja	65
3. Model bogatstva.....	67
Reference:.....	68



Ovo djelo je licencirano pod
[Creative Commons Attribution-
NonCommercial 2.0 Generic \(CC
BY-NC 2.0\) International License](#)



Uvod:

Treniraj trenera: Osnaživanje edukatora temeljnih vještina - integracija tehnologije u nastavnu praksu

Profesionalni razvojni program Treniraj trenera je niz od šest online treninga i samousmjerenih aktivnosti učenja koje imaju za cilj osnažiti edukatore osnovnih vještina odraslih da uvedu tehnologiju i digitalne medije u svoju nastavnu praksu.

Program Treniraj trenera omogućuje edukatorima odraslih da razviju profesionalnu kompetenciju u digitalnim vještinama i da podrže svoje kolege na njihovim putovanjima učenja. Kao rezultat toga, edukatori odraslih moći će koristiti svestranije digitalne resurse i alate u svakodnevnoj nastavnoj praksi, uključiti svoje učenike i podržati njihovo učenje kroz integraciju digitalnih medija.

Za sve module dostupan je kompletan paket resursa, uključujući scenarije, sažetke, prezentacije i dokumente s korisnim informacijama. Cjeloviti program može izvoditi svaki mentor koji se upoznao s gradivom.

Sudjelovanje u programu Treniraj trenera priznaje se digitalnom potvrdom o sudjelovanju.



Kako koristiti ovaj vodič:

Ovaj je vodič osmišljen za korištenje zajedno s tečajem na kojem su PowerPoint slajdovi www.abedili.org/outputs

Paket je podijeljen u 6 modula, a za svaki modul ćete pronaći:

- ✓ *Sažetak modula*
- ✓ *Storyboard*
- ✓ *Pitanja za procjenu*
- ✓ *Primjeri pitanja za povratne informacije sudionika*
- ✓ *Popis izvora*

Možete koristiti tablicu sadržaja na stranici 2 za kretanje kroz odjeljke

Moduli

Svaki od šest modula je kompaktan jednosatni paket, uključujući teoriju i praksu, a svaki ima posebnu temu.

Preporuča se da pokrivate jedan modul tjedno s cijelim programom koji traje šest tjedana. Međutim, možete ga modificirati prema svojim potrebama.

- Modul 1 - Planiranje nastave
- Modul 2 - Digitalni resursi za poučavanje i učenje
- Modul 3 - Procjena i povratne informacije
- Modul 4 - Pristupačnost, uključivanje i odgovorno korištenje
- Modul 5 - Podrška osnovnoj pismenosti kroz tehnologiju (strategije poučavanja i učenja)
- Modul 6 - Samorazvoj

Veličina grupe



Ne postoje stroga ograničenja za veličinu grupe, ali sadržaj i vrijeme su testirani sa 6-12 sudionika i vrlo su dobro funkcionirali na temelju povratnih informacija. Program se može implementirati online, uživo ili kao kombinirano.

Baza dokaza

Program je vođen skupom digitalnih okvira i modela opismenjavanja odraslih osmišljenih za poboljšanje digitalnih kompetencija nastavnika i učinkovitu integraciju digitalnih medija u njihovu nastavnu praksu.

Program je razvijen na temelju istraživanja o tome koje osnovne vještine edukatori žele od programa usmjereno na trenere koji ima za cilj uvođenje tehnologije u praksi. Za više informacija, naše primarne i sekundarne istraživačke dokumente možete pronaći na www.abedili.org/outputs. Sadržaj se fokusira na:



- Upoznavanje edukatora s korištenjem tehnoloških okvira i široko korištenih digitalnih alata.
- Uvedeni okviri usmjereni su na korištenje tehnologije za stvaranje sadržaja i planiranje nastave.
- Program nastoji unaprijediti korištenje tehnologije od strane sudionika za angažman, bolje rezultate učenja i suradnju.
- Sudionici su osnaženi da nastave svoje putovanje učenjem izvan programa i samostalno razvijaju svoje vještine na višim razinama digitalne kompetencije.



Modul 1

Sažetak Modul 1: Planiranje nastave

Naslov modula: Planiranje nastave

Ciljna publika: Kontinuirani profesionalni razvoj za učitelje osnovnih vještina

Predloženi vremenski okvir: Virtualno predavanje 60 minuta

Prethodno pročitano: 30 minuta

Rad nakon tečaja: 30 minuta

Broj sesija: 1, Ukupan broj sati 2

Ključevi s brojevima stranica	DigCompEdu str. 44-49 Razvoj kurikuluma model koji se razvija str.21
Aktivnosti	Ishodi učenja
Prednastavni rad: Uvod u program i okvire koji se koriste u modulima. Unutar sesije: <ul style="list-style-type: none">• Uvodi i probijanje leda• Prezentacija o odabiru digitalnih izvora - DigCompEdu.• Predstavite i istražite e-Pool sa sudionicicima.• Objasnite kako se Padlet koristi u nastavi i učenju. Zamolite učenike da koriste Padlet za objavljivanje 2 izvora za planiranje vaše nastave. Rasprava nakon toga o tome zašto su odabrali te resurse i vjerodostojnost tih izvora.	<ol style="list-style-type: none">1. Odaberite odgovarajuće digitalne resurse za poboljšanje učenja.2. Stvorite i modificirajte digitalne izvore za nastavni plan i program.3. Podrška učenju i aktivnostima kroz tehnologiju.

<ul style="list-style-type: none"> Dijeljenje zaslona za uvođenje Mentimeta kao digitalnog alata. <p>Rad nakon tečaja:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poveznica za kviz ocjenjivanja poslana je sudionicima Postavite Mentimeter račun. Napravite ogledni kviz ili anketu za svoje učenike. Izmijenjujte kviz koristeći slike kao i tekst. Pregledajte model razvoja kurikuluma kao primjer kako osmisliti nastavni plan i program za osnovne vještine. 	
Potrebni resursi	<p>Linkovi na resurse</p> <p>Link na e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home</p> <p>DigCompEduFramework https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu</p> <p>Nacionalna agencija za opismenjavanje odraslih, NALA, 2009. Razvoj kurikuluma: model koji se razvija za opismenjavanje odraslih i obrazovanje računanja https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/</p>



Modul Storyboard 1: Planiranje nastave

Ishodi učenja:

- Odaberite odgovarajuće digitalne resurse za poboljšanje učenja
- Stvorite i modificirajte digitalne izvore za nastavni plan i program
- Podrška učenju i aktivnostima kroz tehnologiju

Storyboard

Aktivnost	Sadržaj	Vrijeme	Resursi
Zadatak prije sesije	Materijali poslani sudionicima	(30 min)	<ul style="list-style-type: none"> PDF Uvod u ABEDiLi Program obuke trenera PDF uvod u okvire koji se koriste Poveznica na e-Pool https://sites.google.com/view/e-pool/home
Uvod	Sudionici se predstavljaju. Uvod učitelja i slajd o virtualnom prijenosu znanja.	10 min	Slajd o virtualnom prijenosu znanja
Ledolomac	Emojijem opišite kako se osjećate u vezi današnjeg sastanka. Objavite emoji u okviru za chat.	5 minuta	Emoji na platformi za sastanke
Uvod u program ABEDiLi	Što je projekt ABEDiLi i na čemu se fokusira program Train the Trainer. Odgovorite na pitanja sudionika.	5 minuta	
Info: Odabir digitalnih izvora	Što treba imati na umu pri odabiru digitalnih izvora.	5 minuta	slajd
Uvod u e-Bazen	Objavite vezu u chatu za sudionike. Pregledajte e-Pool s mentorom.	5 minuta	Link na e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home
Aktivnost: Padlet + e-Pool	<ul style="list-style-type: none"> Objasnite Padlet Podijeli vezu za Padlet Post: 2 resursa iz e-Poola na Padletu koje bi mogli koristiti sa svojim učenicima. Ako je isti izvor već objavljen, kliknite sviđa mi se. Objavite u chatu: povežite na njihov Padlet. Zašto ste odabrali ove resurse? 	5 minuta 5 minuta 10 min	Padlet veza slajd



Neobavezno	PAUZA	5 minuta	
Uvod u Mentimeter	Screen share kako se prijaviti i stvoriti nove prezentacije u Mentimeteru Sudionici pokušavaju odgovoriti na menti.com	5 minuta	Dijeljenje zaslona na platformi za sastanke Mentimeter račun www.mentimeter.com www.menti.com
Završetak	Razgovarajte o zadacima nakon tečaja i svim pitanjima.	5 minuta	
	<ul style="list-style-type: none"> • Bez pauze • S pauzom 	UKUPNO: 60 min (Ukupno: 65 min)	
Zadaci nakon kolegija: Napravite kviz o Mentimeteru. Izmijenite kviz. Pregledajte model razvoja kurikuluma za nastavnike osnovnih vještina	<ul style="list-style-type: none"> • Ispunite kviz za procjenu - poveznica je poslana sudionicima. • Napravite Mentimeter račun. • Napravite ogledni kviz ili anketu za svoje učenike. • Izmijenite kviz koristeći slike kao i tekst. • Pregledajte Razvoj kurikuluma kao model koji se razvija str. 21 kao primjer kako dizajnirati nastavni plan i program za osnovne vještine 	30 minuta	<ul style="list-style-type: none"> • Padlet • Upute (sa slikama) kako dodati slike u Mentimeter • Link na Mentimeter • Veza na model razvoja kurikuluma
Izborne: Ostavite neko vrijeme nakon sesije	Mogućnost nastavka rasprava koje nisu bile završene tijekom sesije	do 30 min	



Ocenjivanje – Modul 1 – Planiranje nastave

1. Kako odabirete digitalni izvor?
 - a. Razmatram kontekst učenja i cilj učenja
 - b. Razmatrat što koriste moji kolege
 - c. Odabirem izvor koji izgleda najzabavnije
2. Što je e-Pool?
 - a. Zbirka e-knjiga
 - b. Zbirka korisnih web stranica
 - c. Zbirka digitalnih izvora na web stranici
3. Za što se koristi Padlet?
 - a. Forumi i rasprave
 - b. Aplikacija za digitalne ljepljive bilješke za nastavnike
 - c. Online oglasna ploča za suradnju
4. Za što se koristi Mentimeter?
 - a. Ankete i prezentacije uživo
 - b. Alat za vježbanje metričkog sustava



Prijedlog voditelja: Ova se pitanja mogu postaviti pomoću [Google obrasci](#).

Google Forms



Primjeri pitanja za povratne informacije – Modul 1 – Planiranje nastave

1. Jeste li naučili o digitalnom alatu ili banchi resursa koji bi mogli biti korisni u programu osnovnih vještina?

- a) Da
- b) Ne

Otvoren odgovor: ako ste odgovorili ne, zašto?

2. Može li vam ovaj modul pomoći da integrirate tehnologiju u svoju nastavu kada planirate program osnovnih vještina?

- a) Da
- b) Možda
- c) Ne

Otvoren odgovor: ako ste odgovorili ne, zašto?

3. Postoji li nešto što biste željeli promijeniti u ovom modulu?

(Otvoren odgovor)



Google Forms

Prijedlog voditelja: Ova se pitanja mogu postaviti pomoću [Google obrasci](#).



Dodajte slike u Mentimeter

Add images to Mentimeter

Create new presentation

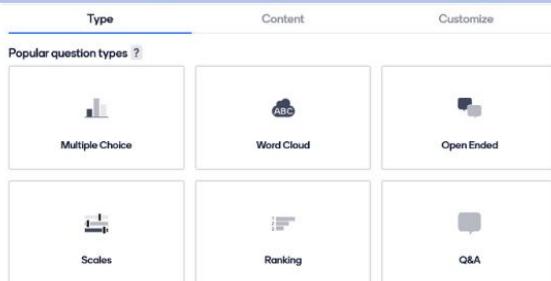
How to add images in Mentimeter

69

Cancel

Create presentation

Choose your question type



Click Content to modify your question and options

Type Content Customize

Add meta description

Your question ?
Multiple Choice

Add longer description

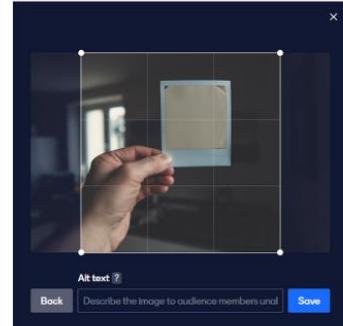
Options ?

Option 1
Option 2
Option 3



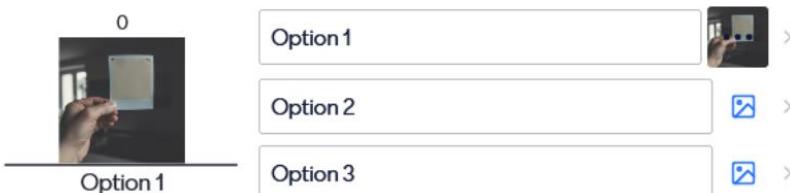
Click to add images

Upload your image or use
Mentimeter repositories



Use cropping tool to
modify picture

Click save
when ready



Click to change or
delete the image

You can see your picture in the slide and next to your option



Resursni modul 1

Vrsta izvora	Naziv izvora	Link na resurs
Online	Uvod u ABEDiLi	www.abedili.org
Online	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Online	Padlet	www.padlet.com
Online	Mentimeter	www.mentimeter.com
Online	Menti.com	www.menti.com
PowerPoint	Modul1_Prezentacija	www.abedili.org/outputs U odjeljku IO3
PDF dokument	Modul1_Prezentacija	www.abedili.org/outputs U odjeljku IO3
PNG slika	Kako dodati slike u Mentimeter	Unutar ovog vodiča, dostupno na: www.abedili.org/outputs U odjeljku IO3
PDF dokument	Storyboard_Module1	Unutar ovog vodiča, dostupno na: www.abedili.org/outputs U odjeljku IO3
PDF dokument	Sažetak_Modul1	Unutar ovog vodiča, dostupno na: www.abedili.org/outputs U odjeljku IO3



Modul 2

Modul sažetka 2: Digitalni resursi za poučavanje i učenje

Naziv modula: Digitalni resursi za poučavanje i učenje

Ciljana publika: Edukatori osnovnih vještina

Predloženi vremenski okvir: Virtualno predavanje 60 minuta

Prethodno pročitano: 30 minuta

Rad nakon tečaja: 30 minuta

Broj sati: 1, Ukupan broj sati: 2

Ključevi s brojevima stranica	DigCompEdu str. 52-57 (prikaz, ostalo). ABEDiLi sekundarni istraživački dokument str. 15-20 (prikaz, stručni). Razvoj kurikuluma: Razvojni model za opismenjavanje odraslih i obrazovanje računanja str. 13-17 (prikaz, ostalo).
Aktivnosti	Ishodi učenja
<p>Prednastavni rad:</p> <ul style="list-style-type: none">• Pročitajte DigCompEdu str. 52-57 i Razvoj kurikuluma: Model koji se razvija za opismenjavanje odraslih i obrazovanje računanja. 13-17.• Zamolite sudionike da pripreme kratku prezentaciju o svojim učenicima ("Tko je moj tipični učenik" i "Koje vještine želim da moji učenici razviju"). <p>Unutar sesije:</p> <ul style="list-style-type: none">• Uvod: Sudionici predstavljaju svoje profile učenika.• Prezentacija SAMR modela, podržana PowerPoint prezentacijom. Koristite alate "Padlet" i "Mentimeter" kao primjere za razumijevanje SAMR modela.• Stvorite sobe za razdvajanje i neka sudionici odaberu jedan alat iz e-Poola. Neka sudionici	<ol style="list-style-type: none">1. Planirati i implementirati digitalne medije za poboljšanje nastave2. Razmislite o tome kako digitalni alati mogu podržati ciljeve učenja mojih učenika3. Razumjeti upotrebu SAMR modela, Bloomove taksonomije i Padagoškog kotača

<p>raspravljuju o korisnosti i mogućnostima odabranog alata, uz podršku SAMR modela.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prezentacija Bloomove taksonomije i Padagoškog kotača, podržana PowerPoint prezentacijom. <p>Rad nakon tečaja:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poveznica za kviz ocjenjivanja poslana je sudionicima. • Zamolite sudionike da formuliraju cilj učenja na kojem će raditi, a zatim odaberu digitalni alat koji žele isprobati. Ocijenite dodaje li digitalni alat ikakvu vrijednost njihovoj nastavi. 	
<p>Potrebni resursi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. priključak za internet 2. Laptop ili tablet ili mobilni telefon 3. Veza na platformu za isporuku poslana e-poštom sudionicima 	<p>Linkovi na resurse</p> <p>Padagoški kotač: https://designingoutcomes.com/assets/ PadWheelV5/PW_ENG_V5.0_Android_PRINT.pdf</p> <p>Okvir DigCompEdu: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu</p> <p>Nacionalna agencija za opismenjavanje odraslih, NALA, 2009. Razvoj kurikuluma: model koji se razvija za opismenjavanje odraslih i obrazovanje računanja https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/</p>

Modul Storyboard 2: Digitalni resursi za podučavanje i učenje

Ishodi učenja:

- Planirati i implementirati digitalne medije kako bih unaprijedio svoje podučavanje
- Razmisliti o tome kako digitalni alati mogu podržati ciljeve učenja mojih učenika
- Razumjeti upotrebu SAMR modela, Bloomove taksonomije i Padagoškog kotača

Aktivnost	Sadržaj	Vrijeme	Resursi
Zadatak prije sesije	Materijali poslani sudionicima. Zamolite sudionike da pripreme kratku prezentaciju o svojim učenicima ("Tko je moj tipični učenik" i "Koje vještine želim da moji učenici razviju"). Pratite zadatke nakon tečaja – razgovarajte o kvizu ili anketi stvorenoj u Mentimeteru.	(30 min)	DigCompEdu str. 52-57 (prikaz, ostalo). ABEDiLi sekundarni istraživački dokument str. 15-20 (prikaz, stručni). Razvoj kurikuluma: model koji se razvija za opismenjavanje odraslih i obrazovanje računanja str. 13-17 (prikaz, ostalo).
Uvod	Sudionici predstavljaju svoj profil učenika (na temelju pitanja: "Tko je moj tipični učenik" i "Koje vještine želim da moji učenici razviju".)	15 min	
Info: Digitalni izvori	Digitalni izvori i SAMR model (Istaknite da četiri koraka u SAMR modelu nisu "više ili niže razine razvoja", gdje je R "bolji" od S. SAMR je prije spektar gdje se svi koraci mogu koristiti u različitim situacijama.)	5 minuta	PPT
Aktivnost: SAMR model	Razgovarajte o mogućnostima i korisnosti SAMR modela. Neka sudionici daju vlastite primjere nastavne situacije i digitalne alate koje	10 min	

	koriste za zamjenu, povećanje, modifikaciju ili redefiniranje.		
Aktivnost: Isprobajte novi digitalni alat	Stvorite sobe za razdvajanje i dopustite sudionicima da odaberu jedan alat Iz e-Poola o kojem žele naučiti više.	5 min uvoda 15 min grupni rad	Link za padlet: www.padlet.com
Info: Bloomova taksonomija i padagoški kotač	Predstavite revidiranu verziju Bloomove taksonomije i pogledajte kako padagoški kotač koristi i SAMR model i Bloomovu taksonomiju za organiziranje aplikacija i digitalnih alata.	5 minuta	PPT
Kraj sesije	Informacije o zadatku nakon kolegija. Mogućnost dijeljenja mišljenja i postavljanja pitanja.	5 minuta	
Zadatak nakon kolegija	Ispunite kviz za procjenu poslan sudionicima. Zamolite sudionike da formuliraju cilj učenja na kojem će raditi, a zatim odaberu digitalni alat koji žele isprobati. Neka sudionici koriste SAMR model i Bloomovu taksonomiju kada procjenjuju dodaje li digitalni alat ikakvu vrijednost njihovoj nastavi.	30 min	Link na kviz za ocjenjivanje
NAPOMENA ZA PREDAVAČA: Ostavite neko vrijeme nakon sesije	Mogućnost nastavka rasprava koje su bile nedovršene tijekom sesije	do 30 min	

Ocjenjivanje - Modul 2 - Digitalni resursi za poučavanje i učenje

1. 'Supstitucija' u SAMR modelu znači:

- a) Korištenje tehnologije za transformaciju učenja
- b) Korištenje tehnologije za redefiniranje aktivnosti učenja
- c) Korištenje tehnologije za zamjenu tradicionalnih aktivnosti ili materijala

2. SAMR model treba promatrati kao:

- a) Razine korištenja digitalnih tehnologija u nastavi
- b) Spektar u kojem se svi koraci mogu koristiti u različitim situacijama
- c) Hiperarhija koraka u digitalnoj nastavi

3. Svrha Bloomove digitalne taksonomije je:

- a) informirati instruktore o tome kako koristiti tehnologiju i digitalne alate za olakšavanje iskustava i ishoda učenja učenika.
- b) informirati instruktore o dostupnim digitalnim aplikacijama za olakšavanje iskustava i ishoda učenja učenika.
- c) informirati instruktore o tome kako se tehnologija i digitalni alati koriste umjesto tradicionalnih nastavnih materijala.



Google Forms

Prijedlog voditelja: Ova se pitanja mogu postaviti pomoću [Google obrazaca](#).



Primjeri pitanja za povratne informacije – Modul 2 – Digitalni resursi za poučavanje i učenje

1. Jeste li saznali za digitalni alat ili okvir koji bi mogao biti koristan u programu osnovnih vještina?
 - a) Da
 - b) Ne

Otvoren odgovor: ako ste odgovorili ne, zašto?

2. Može li vam ovaj modul pomoći da integrirate tehnologiju u svoje podučavanje i učenje na programu osnovnih vještina?
 - a) Da
 - b) Možda
 - c) Ne

Otvoren odgovor: ako ste odgovorili ne, zašto?

3. Postoji li nešto što biste željeli promijeniti u ovom modulu?

(Otvoren odgovor)



Google Forms

Prijedlog voditelja: Ova se pitanja mogu postaviti pomoću [Google obrazaca](#).



Resursni modul 2

Vrsta izvora	Naziv izvora	Link na resurs
Online	Uvod u ABEDiLi	www.abedili.org/outputs
Online	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/recommended-tools?authuser=0
PowerPoint	Modul2_Prezentacija	www.abedili.org/outputs U odjeljku IO3
PDF dokument	Modul2_Prezentacija	www.abedili.org/outputs U odjeljku IO3
Online	Padagoški kotač	https://designingoutcomes.com/assets/PadWHEELV5/
PDF dokument	Storyboard_Module2	Unutar ovog vodiča, dostupno na: www.abedili.org/outputs
PDF dokument	Sažetak_Modul2	Unutar ovog vodiča, dostupno na: www.abedili.org/outputs



Modul 3

Modul sažetka 3: Procjena i povratne informacije

Naslov modula: Procjena i povratna informacija

Ciljana publika: Kontinuirani profesionalni razvoj za učitelje osnovnih vještina/tutore

Predloženi vremenski okvir: Virtualno predavanje 60 minuta

Prethodno pročitano: 30 minuta

Rad nakon tečaja: 1 sat

Broj sesija: 1, Ukupan broj sati: 2.5

Ključevi s brojevima stranica	Okvir DigCompEdu str.62-67
Aktivnosti	Ishodi učenja
<p>Prednastavni rad:</p> <ul style="list-style-type: none">• Idite na e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home i pogledajte digitalne izvore pod naslovom 'Procjena'.• Pročitajte DigCompEdu str.62-67 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en <p>Unutar sesije:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ledolomac: objavite vezu na Ideaboardz. Zamolite sudionike da opišu riječ 'ocjenjivanje' jednom riječju i kratkom raspravom o tome što za njih znači ocjenjivanje.• PowerPoint prezentacija DigCompEdu okvir za procjenu i povratne informacije. Nakon svakog slajda objavite Ideaboardz vezu za razgovor. Zamolite učenike da utipkaju primjere digitalnih alata koji se koriste na svakoj razini kompetencije.	<ol style="list-style-type: none">1. Koristite digitalne medije za poboljšanje formativnog i sumativnog ocjenjivanja2. Analizirajte digitalne dokaze o napredovanju učenika3. Koristite digitalnu tehnologiju za pružanje pravodobne i ciljane povratne informacije učeniku



- Zamolite učenike da izvedu kviz za samoocjenjivanje koji je prikidan za učenike osnovnih vještina. Podijelite vezu, <https://www.skillschecker.ie/>
- Gledajte ProProfs Quiz Maker <https://youtu.be/xX1BG3WwRvM>. Učenici idu u sobe za izdvojene skupine. Svaka grupa treba izraditi kviz s tri pitanja. Zamolite učenike da prezentiraju kviz grupi kada se vrate iz izdvojenih soba.

Rad nakon tečaja:

- Pogledajte 5-minutni video na Kahootu: <https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58>
- Napravite kviz s 3 pitanja koristeći Kahoot za prethodnu procjenu učenika osnovnih vještina. Na primjer, 'Koja je rečenica ispravno napisana?'.
- Pokušajte pronaći lokalni alat za ocjenjivanje/povratne informacije za učenike osnovnih vještina i isprobajte ga. Objavite povratne informacije u grupnom chatu na LMS-u.

Resursi

1. priključak za internet
2. Laptop ili tablet ili mobilni telefon
3. Veza na platformu za isporuku poslana e-poštom sudionicima.

Link na e-Pool:
<https://sites.google.com/view/e-pool/home>

Okvir DigCompEdu
<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

Link na Ideaboardz:
<https://ideaboardz.com/>

Link na kviz za samoprocjenu:
<https://www.skillschecker.ie/>

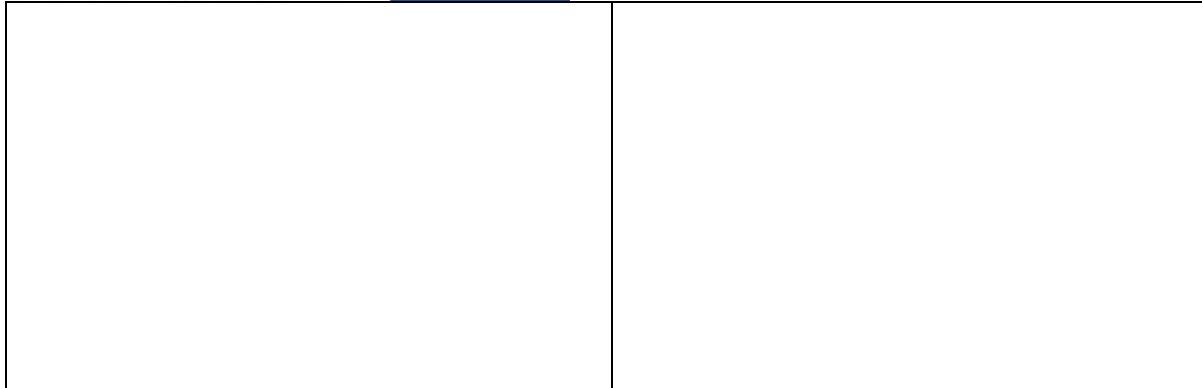
Link na video ProProfs Quiz Maker:
<https://www.youtube.com/watch?v=xX1BG3WwRvM>

Link na Kahoot iz e-Poola:
<https://sites.google.com/view/e-pool/kahoot?authuser=0>

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ABEDiLi



Modul Storyboard 3: Procjena i povratna informacija

Ishodi učenja:

- Koristite digitalne medije za poboljšanje formativnog i sumativnog ocjenjivanja
- Analizirajte digitalne dokaze o napredovanju učenika
- Koristite digitalnu tehnologiju za pružanje pravodobne i ciljane povratne informacije učeniku

Aktivnost	Sadržaj	Vrijeme	Resursi
Prednastavni studij	Iđi na e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home i pogledajte digitalne izvore pod naslovom 'Procjena'. Pročitajte DigCompEdustr.62-67 https://joint-research-Centre.ec.europa.eu/digcompedu_en	30 min	Link na e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home
Ledolomac	Objavite poveznicu na Ideaboardz. Zamolite sudionike da jednom riječu opišu riječ 'ocjenjivanje' i kratko raspravite o tome što za njih znači ocjenjivanje.	5 minuta	Link na Ideaboardz. https://ideaboardz.com/
Aktivnost: Kviz za samoprocjenu: razina napredovanja	Podijelite poveznicu na obrazac i zamolite sudionike da izvedu kviz za samoprocjenu koji je prikidan za učenike osnovnih vještina.	10 min	Link na alat za samoprocjenu: https://citoprojekt.eu/
Informacije: DigCompEdu procjena i povratne informacije	Objašnjenje DigiCompEdu okvira, procjene i povratnih informacija.	15 min	PowerPoint



	PAUZA (nije obavezno)	5 minuta	
Informacije: ProProfs Quiz Maker	Pogledajte isječak o tome kako napraviti ProProfs kviz <ul style="list-style-type: none"> • https://youtu.be/xX1BG3WwRvM 	6 min	Youtube isječak
Aktivnost: Stvorite vlastiti digitalni sadržaj (ProProfs kviz)	<ul style="list-style-type: none"> • Zamolite sudionike da kreiraju kviz od 3 pitanja sa samo 1 točnim odgovorom sa sljedećom izjavom „ProProfs alat za izradu kvizova može se koristiti za:“ • Dodijelite sobe za izlazak. • Sudionici kreiraju kviz u svojoj sobi za odvajanje. • Zamolite učenike da prezentiraju kviz grupi kada se vrate iz izdvojenih soba. 	4 min 10 min 10 min	Sobe za odmor
Aktivnosti nakon tečaja	<ul style="list-style-type: none"> • Pogledajte 5-minutni video na Kahootu https://www.youtube.com/watch?v=kldRFjMLR58 • Napravite kviz s 3 pitanja koristeći Kahoot za prethodnu procjenu učenika osnovnih vještina. Na primjer, 'Koja je rečenica ispravno napisana?' • Pokušajte pronaći lokalni alat za ocjenjivanje/povratne informacije za učenike osnovnih vještina i isprobajte ga. Objavite povratne informacije u grupnom chatu na LMS-u. 	60 min	Link na video s uputama za Kahoot
NAPOMENA ZA TUTORIA: Izborno: Ostavite neko vrijeme nakon sesije	Mogućnost nastavka rasprava koje nisu bile završene tijekom sesije	do 30 min	



Ocjenvivanje – Modul 3



Za 3. tjedan:
Naša će procjena koristiti okvir DigCompEdu

Link na DigCompEdu samoprocjenu:

<https://digitalnokompetencija.eu/digcompedu/survey/qid8556/?uri=d0933f6d369b6624d73f9dc72bcc8b1c>



Primjeri pitanja za povratne informacije – Modul 3 – Procjena i povratne informacije

1. *Jeste li saznali za alat ili okvir za digitalnu procjenu i povratne informacije koji bi mogao biti koristan u programu osnovnih vještina?*

- c) Da
- d) Ne

Otvoren odgovor: ako ste odgovorili ne, zašto?

2. *Može li vam ovaj modul pomoći da integrirate digitalnu procjenu i povratne informacije u svoj program osnovnih vještina?*

- d) Da
- e) Možda
- f) Ne

Otvoren odgovor: ako ste odgovorili ne, zašto?

3. *Postoji li nešto što biste željeli promijeniti u ovom modulu?*

(Otvoren odgovor)



Google Forms

Prijedlog voditelja: Ova se pitanja mogu postaviti pomoću [Google obrazaca](#).



Resursni modul 3

Vrsta izvora	Naziv izvora	Link na resurs
Online	DigCompEdu	https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
Online	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Online	Ideaboardz	https://ideaboardz.com/
Online	Kviz za samoprocjenu	ProProfs kviz
Online	ProProfs kviz	Youtube isječak
Online	Kahoot	https://www.youtube.com/watch?v=kIdRFjMLR58
PowerPoint	PowerPoint modul 3	https://abedili.org/outputs Pod IO3
PDF dokument	Storyboard_Module 3	Unutar ovog vodiča, dostupno na: https://abedili.org/outputs
PDF dokument	Sažetak_Modul 3	Unutar ovog vodiča, dostupno na: https://abedili.org/outputs



Modul 4

Modul sažetka 4: Pristupačnost, uključivanje i odgovorna uporaba

Naziv modula: Dostupnost, uključenost i odgovorno korištenje

Ciljana publika: Kontinuirani profesionalni razvoj za učitelje osnovnih vještina/tutore

Predloženi vremenski okvir: Virtualna dostava 60 minuta

Prethodno pročitano: 30 minuta

Rad nakon tečaja: 30 minuta

Broj sati: 1, Ukupan broj sati: 2

Ključevi s brojevima stranica	Stručni okvir digitalne nastave str.57-59 Okvir DigCompEdu str.70, str.84 Načela dobrog opismenjavanja odraslih str.7, str.15
Aktivnosti	Ishodi učenja

<p>Prednastavni rad:</p> <ul style="list-style-type: none">Materijali o Digital Teaching Professional Framework poslani sudionicima za čitanje prije nastave.Zamolite sudionike da razmisle o svom profilu učenika i identificiraju jedan scenarij u kojem bi mogli imati problema s pristupom ili uključivanjem u tehnologiju. <p>Unutar sesije:</p> <ul style="list-style-type: none">Ledolamac: Polaznici dijeliće scenarij u kojem se njihovi učenici mogu boriti s pristupom ili uključivanjem u tehnologiju.PowerPoint prezentacija o okviru DigCompEdu o pristupačnosti i uključivanju str. 70, i odgovorna uporaba str. 84.Padlet vježba: Zamolite učenike da sažmu pozitivne i negativne učinke korištenja tehnologije i opasnosti u digitalnim okruženjima. Navedite načine na koje biste mogli savjetovati svoje učenike da zaštite svoju digitalnu privatnost i podatke. Oba	<ol style="list-style-type: none">Osigurajte pristup resursima za učenje i aktivnostima za sve učenike.Koristite tehnologiju za rješavanje različitih potreba učenika.Osnažite učenike da koriste digitalnu tehnologiju sigurno i odgovorno.
---	--

<p>voditelja grupe trebaju objaviti komentare svoje grupe na Padletu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pokažite sudionicima PowerPoint slajd o okviru Digital Teaching Professional o jednakosti i različitosti str. 57-59 (pričak, ostalo). • Zamolite učenike da odu u preglednik Microsoft Edge i usmjerite ih na web mjesto kao što je e-Pool. Pokažite učenicima kako koristiti funkciju Microsoft Immersive Reader. Izborne: umjesto preglednika Microsoft Edge mogu otvoriti Microsoft Office Word i tamo objasniti kako koristiti Immersive Reader. • Zamolite jednu osobu iz svake grupe da izradi jednostavnu anketu koristeći Mentimeter. 'Što je raznoliki učenik?' 'Koje digitalne alate možete koristiti za njihovu podršku? U međuvremenu, ostali raspravljaju o mogućim odgovorima <p>Zadaci nakon kolegija:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pročitajte NALA-inu načela za dobro opismenjavanje odraslih i profesionalni okvir za digitalno podučavanje str. 57-59. Identificirajte kako bi načela mogla pomoći u olakšavanju usmjeravanja o tome kako mogu koristiti tehnologiju sigurno i odgovorno sa svojim učenicima. Objavite u chatu na platformi za učenje. • Napravite Mentimeter anketu o sigurnoj upotrebi tehnologije, tj. 'odredite sigurnu adresu e-pošte', 'koji je URL/web adresa sigurne stranice' itd. 	
<p>Resursi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. priključak za internet 2. Laptop ili tablet ili mobilni telefon 3. Veza na platformu za isporuku poslana e-poštom sudionicima. 	<p><i>Poveznica na e-Pool:</i> https://sites.google.com/view/e-pool/home</p> <p>Nacionalna agencija za opismenjavanje odraslih: Smjernice za dobro opismenjavanje odraslih https://www.nala.ie/wp-content/uploads/2019/08/NALA-Guidelines-for-good-adult-literacy-work.pdf</p> <p>Microsoft Corporation Immersive Reader u pregledniku Microsoft Edge. https://www.microsoft.com/en-us/edge</p>

Link za Mentimeter:
<https://www.mentimeter.com/app>

Okvir DigCompEdu
<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

Link za padlet:
<https://padlet.com/>

Profesionalni okvir digitalne nastave:
<https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreadsheet-Digital-Teaching-Professional-Framework-Full-v2.pdf>



Modul Storyboard 4: Pristupačnost, uključivanje i odgovorna uporaba

Ciljevi:

- Osigurajte pristup resursima za učenje i aktivnostima za sve učenike.
- Koristite tehnologiju za rješavanje različitih potreba učenika.
- Osnažite učenike da koriste digitalnu tehnologiju sigurno i odgovorno.

Aktivnost	Sadržaj	Vrijeme	Resursi
Zadatak prije sesije	Materijali poslati sudionicima da pročitaju prije sesije. Zamolite sudionike da razmisle o svom profilu učenika i identificiraju jedan scenarij u kojem bi mogli imati problema s pristupom ili uključivanjem u tehnologiju.	(30 min)	Stručni okvir digitalne nastave str. 57-59 (prikaz, ostalo). NALA načela za dobru pismenost odraslih Rad na opismenjavanju str. 7, str.15 Okvir DigCompEdu str. 84
Ledolomac	Polaznici dijele scenarij u kojem se njihovi učenici mogu boriti s pristupom ili uključivanjem u tehnologiju.	5 minuta	
Objasnite okvir DigCompEdu o pristupačnosti, uključivanju i odgovornom korištenju	PowerPoint prezentacija na Okvir DigCompEdu uključen pristupačnost, uključenost i odgovorno korištenje.	10 min	PowerPoint prezentacija DigCompEdu framework str. 70, str. 84
Vježbajte	Padlet vježba: postavite poveznicu na Padlet. Zamolite učenike da sažmu pozitivne i negativne učinke korištenja tehnologije i opasnosti u digitalnim okruženjima. Navedite načine na koje biste mogli savjetovati svoje učenike da zaštite svoju digitalnu privatnost i podatke. Oba voditelja grupe trebaju objaviti komentare svoje grupe na Padletu.	10 min	Link na Padlet https://padlet.com/

Modul 4

Aktivnost 2: PowerPoint	Sudionicima pokažite PowerPoint slajd o okviru Digital Teaching Professional o jednakosti i različitosti.	5 minuta	PowerPoint prezentacija Digitalna nastava Profesionalni okvir, jednakost i različitost str. 57-59 (ostalo).
Neobavezno	PAUZA	5 minuta	
Vježba: Immersive Reader	Zamolite učenike da odu u preglednik Microsoft Edge i usmjere ih na web mjesto kao što je e-Pool. Pokažite učenicima kako koristiti Immersive Reader (Microsoftova funkcija čitanja naglas)	5 minuta	Link na e-Pool https://sites.google.com/view/ehttps://sites.google.com/w/e-pool/homepool/home Preglednik Microsoft Edge
	Neobavezno: umjesto preglednika Microsoft Edge mogu otvoriti Microsoft Office Word i tamo možete objasniti kako koristiti Immersive Reader.		

Napravite Mentimeter anketu o različitim učenicima	Podijelite vezu Mentimeter. Zamolite jednu osobu iz svake grupe da izradi jednostavnu anketu pomoću Mentimetera. 'Što je raznoliki učenik?' 'Koje digitalne alate možete koristiti za njihovu podršku?' 'Za što se koristi Immersive Reader?' U međuvremenu, ostali raspravljaju o mogućim odgovorima.	15 min	Link na račun Mentimeter https://www.mentimeter.com/app
Završetak	Razgovarajte o zadacima nakon tečaja i svim pitanjima.	5 minut a	
Zadaci nakon kolegija:	Pročitajte NALA-ina načela za dobro opismenjavanje odraslih. Razmislite o tome kako pomažete u pružanju smjernica učenicima o tome kako mogu koristiti tehnologiju sigurno i odgovorno. Objavite u	15 min	Načela dobrog opismenjavanja odraslih str. 7, str.15 Razgovarajte na platformi za učenje

	chatu na platformi za učenje.		
Vježba: Stvorite digitalni sadržaj	Napravite Mentimeter anketu o sigurnoj upotrebi tehnologije, tj. identificirajte sigurnu e-mail adresu, koji je URL/web adresa sigurne stranice itd.	15 min	Link na račun Mentimeter https://www.mentimeter.com/app

Ocenjivanje - Modul 4 - Pristupačnost i inkluzija

1. Kako možemo osigurati dostupnost i uključenost za sve učenike?

- A. Osiguravajući da svi učenici imaju pristup digitalnim tehnologijama koje se koriste.
- B. Pazeći da je učionica jako osvjetljena.
- C. Predstavljajući učenicima nove digitalne alate.

2. Što od sljedećeg opisuje različite učenike?

- A. Različiti učenici su učenici koji žele raditi na različitim materijalima.
- B. Različiti učenici imaju različite karakteristike, npr. različite akademske i fizičke sposobnosti, različito etničko, vjersko i socioekonomsko podrijetlo.
- C. Svi različiti učenici imaju ista očekivanja učenja i posebne potrebe.

3. Kako biste podržali različite potrebe učenika, mogli biste:

- A. Odabrati digitalne pedagoške strategije koje odgovaraju digitalnom kontekstu učenika, npr. njihovoj upotrebi tehnologije, dostupnosti, kompetencijama, očekivanjima i stavovima.
- B. Provjeriti jesu li svi materijali za učenje isti i ne odstupaju od propisanog nastavnog plana i programa.
- C. Osigurati da svi učenici steknu kvalifikaciju nakon sudjelovanja u programu.



Primjeri pitanja za povratne informacije – Modul 4 – Pristupačnost, uključivanje i odgovorna uporaba

1. Jeste li naučili kako pomoći učenicima s pristupačnošću i uključivanjem pri integraciji tehnologije u program osnovnih vještina?

- a) Da
- b) Ne

Otvoren odgovor: ako ste odgovorili ne, zašto?

2. Može li vam ovaj modul pomoći da razmotrite pristupačnost učenika, uključivanje i odgovornu upotrebu tehnologije u programu osnovnih vještina?

- a) Da
- b) Možda
- c) Ne

Otvoren odgovor: ako ste odgovorili ne, zašto?

3. Postoji li nešto što biste željeli promijeniti u ovom modulu?

(Otvoren odgovor)



Google Forms

Prijedlog voditelja: Ova se pitanja mogu postaviti pomoću Google obrazaca.

Resursni modul 4

Vrsta izvora	Naziv resursa	Link na resurs
Online	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Online PDF Dokument	NALA Smjernice za dobro opismenjavanje odraslih, str. 7, str.15	https://www.nala.ie/wp-content/uploads/2019/08/NALA-Guidelines-for-good-adult-literacy-work.pdf
Online PDF Dokument	Digital Teaching Professional Network, str. 57-59 (prikaz, ostalo).	https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreads-ETF-Digital-Teaching-Professional-Framework-Full-v2.pdf
Online	Immersive Reader u pregledniku Microsoft Edge	https://www.microsoft.com/en-us/edge
Online	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/app
Online	Padlet	https://padlet.com/
Online PDF Dokument	Europski okvir za digitalnu kompetenciju nastavnika: DigCompEdu, str. 70, str. 84.	https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466
PowerPoint	Modul4_Prezentacija	www.abedili.org/outputs Pod IO3
PDF dokument	Modul4_Prezentacija	www.abedili.org/outputs Pod IO3
PDF dokument	Storyboard_Module4	Unutar ovog vodiča, dostupno na: www.abedili.org/outputs
PDF dokument	Sažetak_Modul4	Unutar ovog vodiča, dostupno na: www.abedili.org/outputs

Modul 5

Modul sažetka 5: Podrška osnovnim vještinama kroz tehnologiju

Naslov modula: Podrška osnovnim vještinama kroz tehnologiju (strategije poučavanja i učenja)

Ciljna publika: Kontinuirani profesionalni razvoj za učitelje osnovnih vještina/tutore

Predloženi vremenski okvir: Virtualno predavanje 60 minuta

Prethodno pročitano: 30 minuta

Rad nakon tečaja: 30 minuta

Broj sesija: 1, Ukupan broj sati: 2

Ključevi s brojevima stranica	DigCompEdu str. 74-75 (pričaz, ostalo). NALA smjernice za edukatore osnovnih vještina, ABEDiLi sekundarni istraživački dokument str. 24-28 (pričaz, ostalo). 4Cs, sekundarni istraživački dokument str. 4-5
Aktivnosti Prednastavni rad: <ul style="list-style-type: none">Prethodno pročitani materijali poslati sudionicima: DigCompEdu, NALA smjernice za učitelje osnovnih vještina, četiri C. Rekapitulacija prošlih modula i gdje smo sada. Unutar sesije: <ul style="list-style-type: none">Ledolamac - riješite zagonetku Wordle: Pokažite sudionicima kako igrati Wordle i pozovite ih da igraju, objavljajući vezu u chatu.Prezentacija o DigCompEdu, NALA smjernicama za nastavnike osnovnih vještina i 4Cs. Prikaz slajdova o ključnim točkama okvira. Kratka rasprava o tome kako bi mogli koristiti svaki od ovih okvira za poboljšanje svoje trenutne prakse.	Ishodi učenja <ol style="list-style-type: none">Aktivno uključite učenike kroz tehnologijuPotaknite učenike da koriste tehnologiju za poboljšanje digitalnih vještinaKoristite digitalnu tehnologiju za podršku osnovnim vještinama čitanja i pisanja

<ul style="list-style-type: none"> • Demonstracija Immersive Reader, One Note i kako se koristi. Demonstracija čitanja naglas u Microsoft Wordu. Mogućnost za sudionike da preuzmu i isprobaju One Note Immersive Reader. Alternativno, sudionici mogu isprobati verziju Microsoft Worda. • U izdvojenim sobama odaberite jedan digitalni medij iz e-Poola za svaki od 4 Cs-a koje biste mogli koristiti u svojoj praksi s učenicima osnovnih vještina. Predstavite svoja otkrića na Padletu. 'kako mogu koristiti ovaj resurs za podršku svojim učenicima'. • Zaključak - Raspravite o zadacima nakon tečaja i svim pitanjima. <p>Rad nakon tečaja:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Odaberite jedan digitalni izvor/alat u e-Poolu koji ćete koristiti sa svojim učenicima kako biste podržali svoje vještine čitanja i pisanja. Razmislite o potrebama i ciljevima svojih učenika. 	
<p>Resursi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. priključak za internet 2. Laptop ili tablet ili mobilni telefon 3. Veza na platformu za isporuku poslana e-poštom sudionicima 4. Microsoft Word paket 5. Preglednik Microsoft Edge 6. Veza za online predavanje na Zoomu poslana e-poštom. 	<p>Linkovi na resurse</p> <p>DigCompEduFrameworkstr. 74-75: https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu</p> <p>ABEDiLi sekundarni istraživački dokument: www.abedili.org</p> <p>Link na Wordle: nytimes.com</p> <p>OneNote ili Word online verzija:https://www.onenote.com/download</p> <p>Link na e-Pool: https://sites.google.com/view/e-pool/home</p> <p>Link za padlet: https://padlet.com/</p>



Modul Storyboard 5: Podrška osnovnim vještinama kroz tehnologiju

Ciljevi:

- Aktivno uključite učenike kroz tehnologiju
- Potaknite učenike da koriste tehnologiju za poboljšanje digitalnih vještina
- Koristite digitalnu tehnologiju za podršku osnovnim vještinama čitanja i pisanja

Aktivnost	Sadržaj	Vrijeme	Resursi
Predsjednica	Prethodno pročitani materijali poslani sudionicima: DigCompEdu, NALA smjernice za nastavnike osnovnih vještina, četiri Cs Rekapitulacija prošlih modula i gdje smo sada.	(30 min)	DigCompEdu (str. 74-75), NALA smjernice za nastavnike osnovnih vještina (sekundarno istraživanje str. 24-28), 4Cs (Sekundarna istraživanja str. 5-6) PDF dijagram koji prikazuje module i gdje smo sada
Ledolomac	Riješite Wordle zagonetku: Upute za igranje Wordlea Zamolite sudionike da sami isprobaju na poveznici podijeljenoj u chatu.	5 minuta 5 minuta	PowerPoint slajd Link na Wordle: nytimes.com/wordle
Prezentacija o DigComp Edu, NALA smjernicama za nastavnike osnovnih vještina i 4Cs	Prikaz slajdova o ključnim točkama okvira Kratka rasprava o tome kako bi mogli koristiti svaki od ovih okvira za poboljšanje svoje trenutne prakse.	10 min 5 minuta	PowerPoint slajdovi
Immersive Reader	Demonstracija One Note Immersive Readera i kako se koristi. Demonstracija čitanja naglas u Microsoft Wordu. Mogućnost za sudionike da preuzmu i isprobaju One Note Immersive Reader. Alternativno, sudionici mogu pratiti verziju Microsoft Worda.	5 minuta 5 minuta	Veza na OneNote Immersive Reader: https://www.onenote.com/download Word paket

	Neobavezna pauza	5 minuta	
Brainstorming	U izdvojenim sobama odaberite jedan digitalni medij iz e-Poola za svaki od 4 Cs-a koje biste mogli koristiti u svojoj praksi s učenicima osnovnih vještina. Predstavite svoja otkrića na Padletu. 'kako mogu koristiti ovaj resurs za podršku svojim učenicima'.	10 min 10 min	Veza na e-Pool Link na Padlet
Zamotati	Razgovarajte o zadacima nakon tečaja i svim pitanjima.	5 minuta	PowerPoint slajd
	<ul style="list-style-type: none"> • Bez pauze • S pauzom 	60 min 65 min	
Zadaci nakon kolegija:	<ul style="list-style-type: none"> • Odaberite jedan digitalni izvor/alat u e-Poolu koji ćete koristiti sa svojim učenicima kako biste podržali svoje vještine čitanja i pisanja. Razmislite o potrebama i ciljevima svojih učenika. Također, razmislite o: <ul style="list-style-type: none"> • Kako možete isplanirati svoju nastavnu sesiju (koja je vaša strategija poučavanja), tako da učenici mogu razviti svoje 4C-vještine, uz čitanje i pisanje? 	30 minuta	Veza na e-Pool
NAPOMENA ZA TUTORIA: Ostavite neko vrijeme nakon sesije	Mogućnost nastavka rasprava koje su bile nedovršene tijekom sesije	do 30 min	



Ocenjivanje - Modul 5 - Podrška osnovnim vještinama kroz tehnologiju

1. Za što se koristi Immersive Reader?

- A. Ankete i prezentacije uživo
- B. Poboljšati čitanje za ljude bez obzira na njihovu dob ili sposobnosti.
- C. Izvođenje tečajeva putem interneta

2. Što su 4C u učenju 21. stoljeća?

- A. Komunikacija, suradnja, kritičko razmišljanje i sposobnost
- B. Komunikacija, suradnja, kurikulum i kreativnost
- C. Komunikacija, suradnja, kritičko mišljenje i kreativnost

3. Koji bi digitalni alat potaknuo suradnju?

- A. Padlet
- B. Google prevoditelj
- C. Pons online rječnik



Google Forms

Prijedlog voditelja: Ova se pitanja mogu postaviti pomoći Google obrazaca.



Primjeri pitanja za povratne informacije – Modul 5 – Podupiranje osnovnih vještina putem tehnologije

1. Jeste li saznali za digitalni alat ili okvir koji bi mogao biti koristan u podržavanju osnovnih vještina putem tehnologije?

- a) Da
- b) Ne

Otvoren odgovor: ako ste odgovorili ne, zašto?

2. Može li vam ovaj modul pomoći da integrirate tehnologiju u svoje podučavanje osnovnih vještina?

- a) Da
- b) Možda
- c) Ne

Otvoren odgovor: ako ste odgovorili ne, zašto?

3. Postoji li nešto što biste željeli promijeniti u ovom modulu?

(Otvoren odgovor)



Google Forms

Prijedlog voditelja: Ova se pitanja mogu postaviti pomoću Google obrazaca.



Modul Resursi 5

Vrsta izvora	Naziv izvora	Link na resurs
PDF dokument	DigCompEdu	https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompe du_en
PDF dokument	Sekundarna istraživanja	www.abedili.org/outputs
Online	Uvod u ABEDili	www.abedili.org
Online	e-Pool	https://sites.google.com/view/e-pool/home
Online	Wordle	https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html
Online	Preuzmite OneNote	https://www.onenote.com/download
Online	Padlet	www.padlet.com
PowerPoint	Modul5_Prezentacija	www.abedili.org/outputs Pod IO3
PDF dokument	Modul5_Prezentacija	www.abedili.org/outputs Pod IO3
PDF dokument	Storyboard_Module5	Unutar ovog vodiča, dostupno na: www.abedili.org/outputs
PDF dokument	Sažetak_Modul5	Unutar ovog vodiča, dostupno na: www.abedili.org/outputs

Modul 6

Sažeti modul 6: Samorazvoj

Naslov modula: Vlastiti razvoj

Ciljna publika: Kontinuirani profesionalni razvoj za učitelje osnovnih vještina/tutore

Predloženi vremenski okvir: Virtualno predavanje 60 minuta

Prethodno pročitano: 30 minuta

Rad nakon tečaja: 30 minuta

Broj sesija: 1, Ukupan broj sati: 2

Ključevi s brojevima stranica	DigCompEdu str. 36-41 (prikaz, ostalo). ABEDiLi sekundarni istraživački dokument str. 24-28 (prikaz, ostalo).
Aktivnosti Prednastavni rad: Popis platformi za samostalno učenje poslan sudionicima. Unutar sesije: <ul style="list-style-type: none">• Uvod: Opišite kako se osjećate danas poistovjećujući se s jednom od platformi koje ste danas pregledali. Objasni zašto.• Prezentacija teme: Teorijska pozadina virtualne stvarnosti kao novog okruženja za podučavanje i učenje uz pomoć ili pregled Mozilla Hubs PowerPointa.• Vizualna demonstracija Mozilla čvorista putem dijeljenja zaslona• Imerzivno učenje: sudionici slijede poveznicu do pripremljene sobe u Mozilla Hubovima i uče kako uči u prostoru, izraditi avatar, postaviti audio i video, kretati se, fotografirati itd.	Ishodi učenja <ol style="list-style-type: none">1. Samoprocjena i razmišljanje o učenju2. Prilagoditi strategije za napredak svojih digitalnih vještina i pedagogije3. Upravljanje vlastitim identitetom i identitetom učenika na mreži

<ul style="list-style-type: none"> Zaključak: vratite se na glavni alat za videopozive (npr. Zoom), raspravite otvorena pitanja i zadaću nakon tečaja. <p>Rad nakon tečaja:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ispunite plan samorazvoja. Mentor je dostupan za individualne sesije o planovima samorazvoja sa svakim od polaznika. Nastavite suradnju s kolegama u Mozilla Hubs sobi. Nakon što se mentori naviknu na Mozilla Hubs, mogu ga uvesti u svoju nastavnu praksu s učenicima. 	
<p>Resursi</p> <ol style="list-style-type: none"> priklučak za internet Laptop ili tablet ili mobilni telefon Veza na platformu za isporuku poslana e-poštom sudionicima 	<p>Linkovi na resurse</p> <p>DigCompEduFramework https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu</p> <p>ABEDiLi sekundarni istraživački dokument str. 24-28 (pričak, ostalo) www.abedili.org</p> <p>Pdf dokument s popisom platformi za samostalno učenje www.abedili.org</p> <p>Udemy web stranica: https://www.udemy.com</p> <p>Futurelearn web stranica https://www.futurelearn.com</p> <p>Učite uz NALA web stranicu https://www.learnwithnala.ie/catalog?pagename=tutor-training</p> <p>Web stranica Coursera: https://coursera.org/</p> <p>Link na MozillaHubs sobu: https://hub.link/xGv9o6i</p> <p>Veza na Digital Educational Escape Room (DEER) https://hubs.mozilla.com/scenes/t7DpWDi</p> <p>Digitalna obrazovna soba za bijeg za učenike www.abedili.org</p> <p>Pdf dokument Predložak plana samorazvoja www.abedili.org/outputs</p>

StoryBoard Modul 6: Samorazvoj

Ciljevi:

- Samoprocjena i razmišljanje o učenju
- Prilagoditi strategije za napredak svojih digitalnih vještina i pedagogije
- Upravljajte vlastitim identitetom i identitetom učenika na mreži

Aktivnost	Sadržaj	Vrijeme	Resursi
Prednastavni studij	Materijali poslani sudionicima. Pošaljite popis s poveznicama za platforme za samoučenje na kojima učitelji mogu nadograditi svoje digitalne vještine <i>Zadatak prije kolegija:</i> napraviti pregled platformi, odaberite najprikladniju platformu za sebe i prvi tečaj koji ćete pohađati, podijelite svoja saznanja s drugim sudionicima tečaja o LMS-u, razgovarajte o prednostima i nedostacima svake od platformi	1-3 sata	pdf dokument s popisom platformi za samostalno učenje
Uvod	Opišite kako se osjećate danas poistovjećujući se s jednom od platformi koju ste danas pregledali. Objasni zašto.	6 min	Power Point slajd s logotipovima platformi
Tema Prezentacija: Teorijske osnove	Predstavite virtualnu stvarnost kao novo okruženje za podučavanje i učenje uz pomoć ppt-a. Napravite MozillaHubs pregled	10 min	PowerPoint prezentacija na: Virtualna stvarnost općenito Osobito MozillaHubs

Vizualna demonstracija	Pokažite sudionicima putem dijeljenja zaslona kako: ✓ <i>ući na platformu</i> ✓ <i>stvoriti avatar</i> ✓ <i>postaviti mikrofon</i> ✓ <i>kretati se</i> ✓ <i>uključiti svoj video</i> ✓ <i>snimiti selfie</i> ✓ <i>podijeliti svoj zaslon (nije obavezno)</i>	15 min	2. Dijeljenje zaslona
Imerzivno učenje	Sudionici će iskusiti gore navedene MozillaHubs značajke. Objavite poveznicu u MozillaHubs sobu u chatu. Recite sudionicima da slijede poveznicu. Isključite kamere na svojoj videokonferencijskoj platformi. Mikrofoni moraju biti isključeni. Dajte upute korak po korak. Kada su svi sudionici u prostoriji Mozilla Hubsa, započnite interakciju tamo.	25 min	3. Link na MozillaHubs sobu: https://hub.link/xGv9o6i
Završetak	Vratite se sa sudionicima u glavni alat za videokonferenciju. Dajte im vremena za pitanja. Razgovarajte o zadatku nakon tečaja. Uputite učenike na test ocjenjivanja na MozillaHubs.	4 min	pdf s naknadnim zadatkom. Link na test ocjenjivanja na MozillaHubs
Zadatak nakon kolegija	Razmatranje: dajte mentorima predložak plana samorazvoja za sljedećih 12 mjeseci koji će ispuniti.		Predložak plana samorazvoja
Vrijeme	<ul style="list-style-type: none"> • Prednastava 1-3 h • Bez pauze • S pauzom 	1-3 sata 60 min 65 min	
NAPOMENA ZA TUTORA:	Ostavite neko vrijeme nakon sesije za nastavak rasprava sa sesije. Predavač je dostupan za plan samorazvoja od 30 minuta privatnih sesija sa svakim od sudionika Da biste upravljali vlastitim online identitetom nastavnika, potrebno je igrati DEER. Upravljanje identitetom učenika – ponuditi DEER za učenike.		Link na DEER: https://hubs.mozilla.com/scenes/t7DpWDi Veza na DEER za učenike (nije obavezno)

Dodatna aktivnost proširenja	Ova MozillaHubs prostorija može se koristiti za sljedeći sastanak s kolegama za raspravu o gore spomenutim tečajevima. Sastanci mogu biti u obliku grupe za potporu proučavanju. Termine za ove susrete odredit će sudionici na vlastitu inicijativu. Nakon što se mentor osiguraju s Mozilla Hubovima, mogu ga uvesti u svoju nastavnu praksu.	30-60 min po sastanku	Link na MozillaHubs sobu: https://hub.link/xGv9o6i
------------------------------	---	-----------------------	--



Ocenjivanje - Modul 6 - Samorazvoj

1. Mozilla Hubs je:

- A. skup
- B. je projekt otvorenog koda

2. MozillaHubs je:

- A. Platforma 2D virtualne stvarnosti
- B. 3D platforma virtualne stvarnosti
- C. 2D i 3D platforma virtualne stvarnosti

3. MozillaHubs je dizajniran za

- A. određeni preglednik
- B. Samo slušalice Oculus Quest
- C. sve slušalice i preglednik

4. Za korištenje MozillaHubsa kao sudionik:

- A. Morate se registrirati sa svojom punom adresom
- B. Ne trebate račun

5. Za pristup sobi potrebno je:

- A. Registrirati se na MozillaHubs
- B. Imajte vezu do sobe

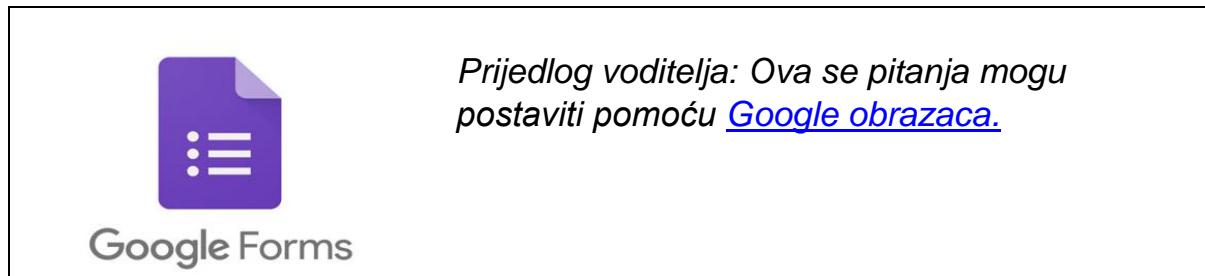
6. Stvorena soba u MozillaHubs je dostupna:

- A. Svima na internetu
- B. Samo onima koji imaju link na to

7. MozillaHubs soba:

- A. Može se koristiti mnogo puta (replayable)

- B. Jednokratna je
8. Da biste stvorili MozillaHubs sobu, trebate
- A. Za registraciju s vašom punom adresom i ID podacima
 - B. Za registraciju sa svojom e-mail adresom
9. Avatar, glas, fotografije, video i chat podaci:
- A. Pohranjuju se 5 godina na MozillaHubs poslužiteljima
 - B. Pohranjuju se samo kada ste prijavljeni
 - C. Brišu se u roku od 72 sata ako ih ne prikvačite
10. MozillaHubs možete koristiti za:
- A. Vođenje lekcije samo razgovarajući jedni s drugima
 - B. Provođenje lekciju s videom, audio i drugim vizualnim pomagalima





Primjeri pitanja za povratne informacije – Modul 6 – Samorazvoj

1. Jeste li naučili o platformi virtualne stvarnosti koja bi se mogla koristiti u programu osnovnih vještina?

- A. Da
- B. Ne

Otvoren odgovor: ako ste odgovorili ne, zašto?

2. Može li vam ovaj modul pomoći da integrirate virtualnu stvarnost u svoju nastavu na programu osnovnih vještina?

- A. Da
- B. Možda
- C. Ne

Otvoren odgovor: ako ste odgovorili ne, zašto?

3. Postoji li nešto što biste željeli promijeniti u ovom modulu?

(Otvoren odgovor)



Google Forms

Prijedlog voditelja: Ova se pitanja mogu postaviti pomoći [Google obrazaca](#).

Resursni modul 6

Vrsta izvora	Naziv resursa	Veza na Resurs
Pdf dokument	Popis platformi za samostalno učenje	www.abedili.org
PowerPoint	Prezentacija modula 6	www.abedili.org/outputs
Pdf dokument	Predložak plana samorazvoja	www.abedili.org
Online	Link na MozillaHubs sobu	https://hub.link/xGv9o6i
Online	Link na DEER na engleskom	https://hubs.mozilla.com/scenes/t7DpWDi
Pdf dokument	StoryBoard_Module6	Unutar ovog vodiča, dostupno na: www.abedili.org/outputs
Pdf dokument	Sažetak_Modul6	Unutar ovog vodiča, dostupno na: www.abedili.org/outputs
Pdf dokument	Modul_ocjenjivanja6	Unutar ovog vodiča, dostupno na: www.abedili.org/outputs

Partneri na projektu ABEDiLi (Adult Basic Education Digital Literacy):



Za više informacija posjetite web stranicu projekta: <https://abedili.org/>



Ovo djelo je licencirano pod aCreative Commons Attribution-Nekomercijalno2.0 Generička (CC BY-NC 2.0) međunarodna licenca

Dodatak 1: Uvod u okvire u programu ABEDiLi Treniraj trenera

Koji se okviri koriste u ovom programu?

Postoje tri vrste okvira ili modela koji se koriste u ovom programu, sljedeći dokument će dati širok pregled korištenih okvira, potpunija objašnjenja njihove uporabe u praksi bit će uključena u program Treniraj trenera. Okviri koji se koriste u programu su:

- Okviri digitalnih kompetencija
- Modeli nastavnog dizajna
- Smjernice za edukatore osnovnih vještina

Što su okviri digitalnih kompetencija?

Tri široka područja mogu se koristiti za opisivanje digitalnih kompetencija (Broadband Commission, 2017.):

- Osnovne digitalne vještine: pristup i korištenje digitalnih tehnologija
- Generičke digitalne vještine: korištenje digitalnih tehnologija na smislene i korisne načine
- Vještine 'više razine': korištenje tehnologije na osnažujuće i transformativne načine

U obrazovnom kontekstu, model kompetencija je okvir za opisivanje vještina i potreba znanja nastavnika. Riječ je o skupu kompetencija koje zajedno definiraju uspješnu izvedbu edukatora (Redecker, 2017). Potrebne su digitalne kompetencije specifične za nastavnike kako bi nastavnici mogli učinkovito koristiti digitalne tehnologije na kritičan, suradnički i kreativan način za poučavanje. Program Train the Trainer ima za cilj pokazati edukatorima kako mogu koristiti ove okvire u svojoj praksi.

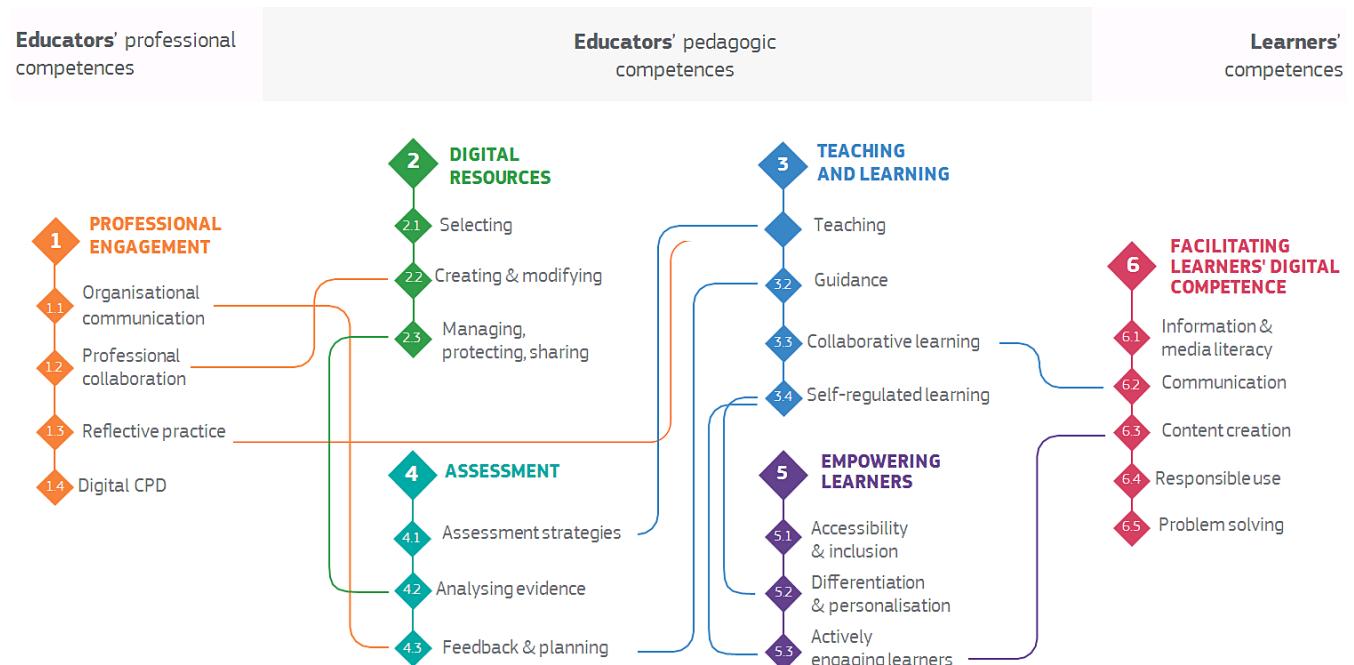
Sljedeća tri okvira digitalnih kompetencija koriste se u programu Train the Trainer:

1. Europski okvir za digitalnu kompetenciju odgajatelja

Europski okvir za digitalne kompetencije nastavnika (DigCompEdu) opisuje skup digitalnih kompetencija koje su nastavnicima potrebne, specifične za njihovu profesiju, kako bi poboljšali svoju nastavnu praksu. Model dijeli digitalne kompetencije u tri područja: profesionalni angažman odgojitelja, pedagoške kompetencije odgojitelja i kompetencije učenika.

6 DigCompEdu područja usredotočeno je na različite aspekte profesionalnih aktivnosti nastavnika:

1. Korištenje digitalnih tehnologija za komunikaciju, suradnju i profesionalni razvoj.
2. Izvor, stvaranje i dijeljenje digitalnih izvora.
3. Upravljanje i orkestriranje uporabe digitalnih tehnologija u nastavi i učenju.
4. Korištenje digitalnih tehnologija i strategija za poboljšanje ocjenjivanja.
5. Korištenje digitalnih tehnologija za poboljšanje inkluzije, personalizacije i aktivnog angažmana učenika.
6. Osposobljavanje učenika za kreativno i sigurno korištenje digitalnih tehnologija za informiranje, komunikaciju i suradnju, stvaranje digitalnog sadržaja, dobrobit i rješavanje problema.



Okvir DigiCompEdu (Redecker, 20

Ovih šest stupnjeva kompetencije povezano je sa šest ovdje prikazanih razina stručnosti, u rasponu od A1 do C2.



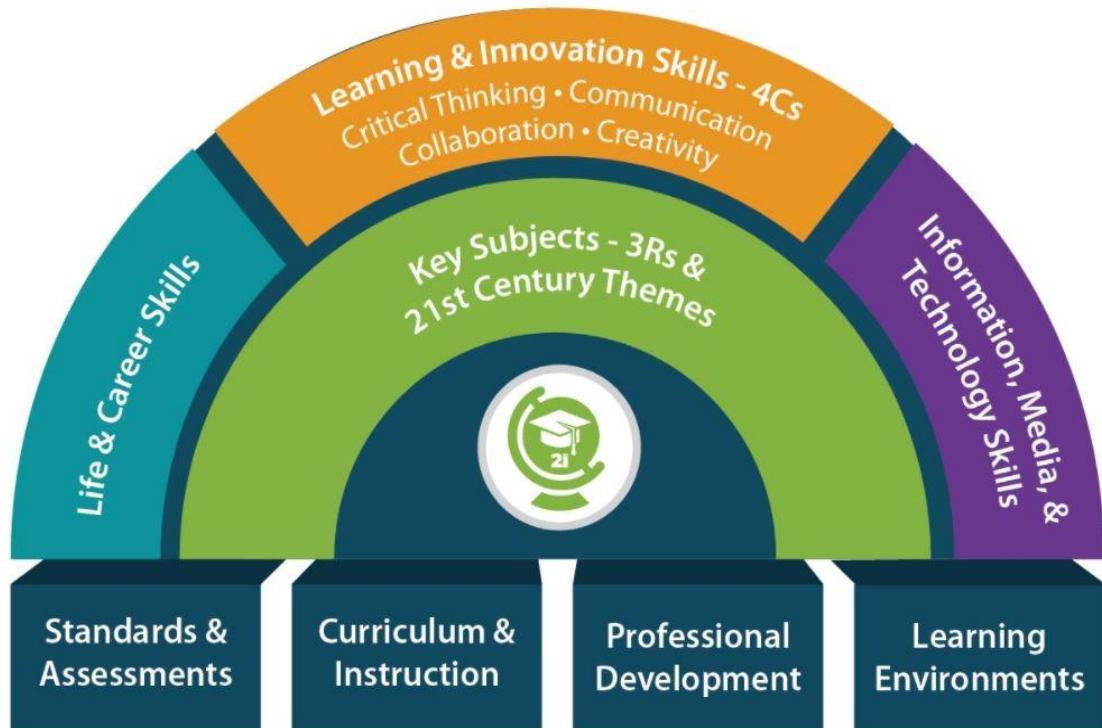
Zajednički europski referentni okvir za jezike (CEFR), (Redecker, 2017.).

Okvir DigiCompEdu pruža okvir za digitalne kompetencije nastavnika, postavljajući predložak iz kojeg se mogu razviti programi obuke. Također omogućuje nastavnicima da razumiju i sami procijene svoje snage i slabosti, opisujući različite faze i razine razvoja digitalne kompetencije.

2. Vještine 21. stoljeća – The 4Cs

Okvir za učenje 21. stoljeća, koji su osmislili edukatori i čelnici industrije za škole u SAD-u. Ovaj je okvir osmišljen kako bi pomogao nastavnicima da integriraju vještine u podučavanje temeljnih akademskih predmeta i razviju jedinstvenu, kolektivnu viziju učenja. Unutar ovog okvira identificirane su četiri ključne vještine učenja i inovacije za učenje 21. stoljeća, koje je poznato kao 4C: kritičko razmišljanje, komunikacija, suradnja i kreativnost.

Ove vještine učenja i inovacije smatraju se ključnima za pripremu učenika za budućnost.



Okvir (Battelle za djecu, nd)

4Cs pružaju vodič za nastavnike kada dizajniraju i razvijaju svoje strategije podučavanja i učenja. Pruža temeljnu osnovu za razmatranje digitalnog konteksta i digitalnih vještina i kompetencija koje su potrebne nastavnicima 21. stoljeća.

3. Profesionalni okvir digitalne nastave

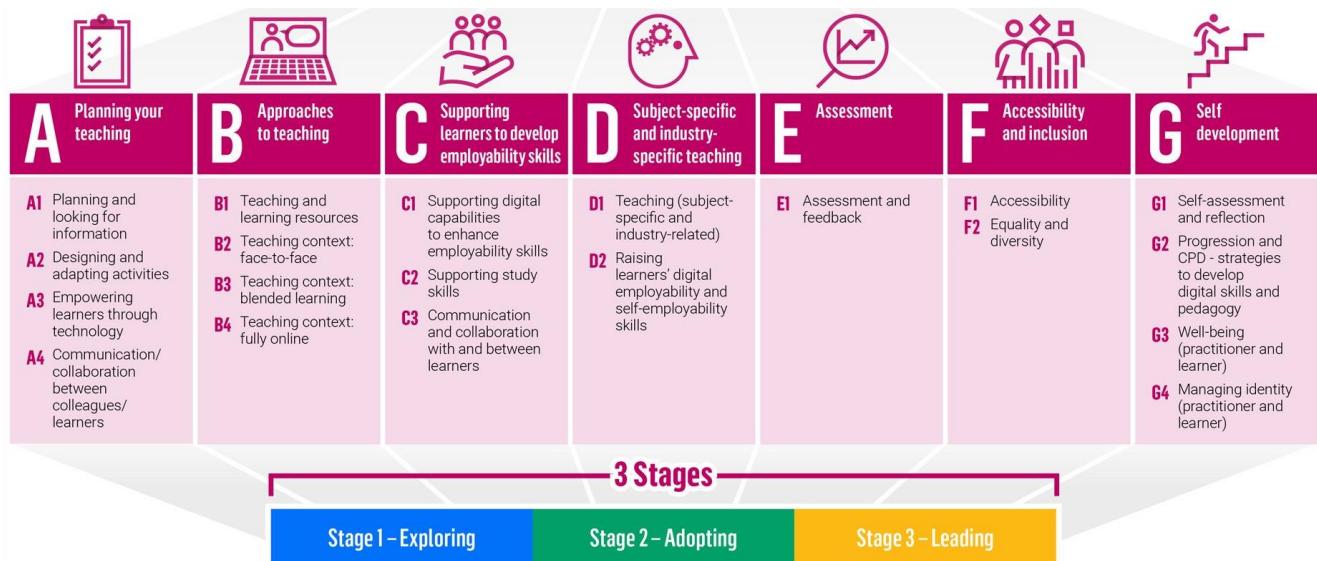
Digital Teaching Professional Framework (DTPF) osmišljen je kao okvir kompetencija za poučavanje i osposobljavanje edukatora u sektoru daljnog obrazovanja i osposobljavanja u Ujedinjenom Kraljevstvu. Nudi skup profesionalnih standarda za učenje poboljšano tehnologijom (Zaklada za obrazovanje i osposobljavanje, 2019.). Topostavlja tri razine kompetencije, prilagođene Europskom okviru za digitalnu kompetenciju nastavnika kako slijedi:

Faza 1: Istraživanje – praktičari usvajaju nove informacije i razvijaju osnovne digitalne prakse.

Faza 2: Usvajanje – praktičari primjenjuju svoje digitalne prakse i dalje ih proširuju.

Faza 3: Vođenje – praktičari prenose svoje znanje, kritiziraju postojeće

'Elementi' u okviru, prilagođeno iz DigiCompEdu, može se vidjeti ovdje:



Profesionalni okvir za digitalno poučavanje (Zaklada za obrazovanje i osposobljavanje, 2019.).

DTPF je popraćen besplatnim, online modulima obuke veličine zalogaja s certifikatom. Ilustrira kako izgleda dobro poučavanje i učenje s tehnologijom. Prvi dio ovog okvira pruža praktična sredstva za edukatore da razumiju koje su digitalne kompetencije potrebne, procijene njihovu razinu kompetencija i otkriju gdje trebaju poboljšati vještine u korištenju digitalne tehnologije u svom poučavanju. Dok drugi dio okvira pokazuje nastavnicima kako mogu koristiti digitalnu tehnologiju u svojoj nastavi za učinkovitije rezultate učenja. Polaznici će se upoznati s ovim konceptima u programu Train the Trainer.

Što su modeli dizajna nastave za integraciju tehnologije?

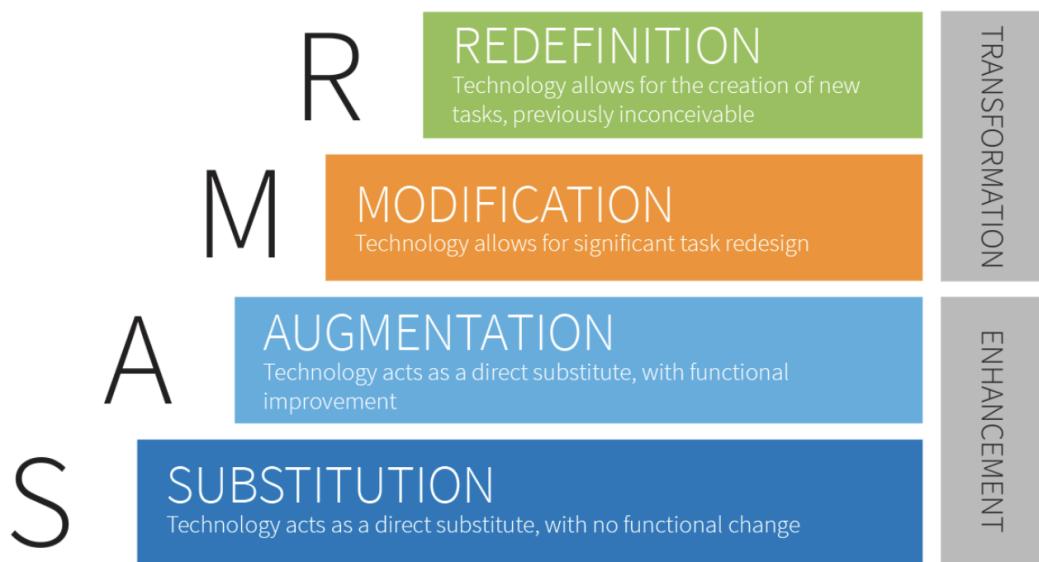
Modeli dizajna nastave pokazuju nastavnicima kako integrirati digitalne medije u nastavnu praksu. Ovi modeli daju smjernice za organiziranje odgovarajućih strategija poučavanja za postizanje nastavnih ciljeva uz pomoć tehnologije. Oni pomažu u stvaranju nastavnih iskustava kako bi se najučinkovitije olakšalo učenje putem tehnologije.

Sljedeći modeli dizajna instrukcija za integraciju tehnologije uvode se u program Train the Trainer:

1. SAMR model

SAMR model kategorizira četiri različita stupnja integracije učioničke tehnologije. To je okvir koji pokazuje kako uporaba digitalne tehnologije može transformirati poučavanje i učenje u učionici. SAMR model moćan je alat koji nastavnici mogu koristiti kada razmatraju kako mogu koristiti digitalnu tehnologiju u svojoj nastavnoj praksi (Jisc, 2020.).

Akronim označava "zamjenu, povećanje, modifikaciju, redefiniciju", a ovdje su prikazane četiri različite kategorije:



Model SAMR (Jisc, 2020.)

U prve dvije kategorije, zamjena i proširenje, tehnologija izravno zamjenjuje tradicionalniji nastavni alat ili metodu, ali nema dramatičan utjecaj na učenje. Na primjer, korištenje interaktivne bijele ploče umjesto grafskopa. Tehnologija je naprednija, ali dizajn lekcije i ishod učenja uglavnom su isti. Kada digitalna uporaba odgovara zamjeni ili povećanju, tehnologija se smatra unaprjeđenjem trenutne nastavne prakse (Jisc, 2020.).

Sljedeće dvije faze, modifikacija i redefinicija, ilustriraju kako digitalna uporaba dovodi do 'značajne promjene u načinu na koji se poučavanje i učenje planiraju i izvode. Ako je uvođenje tehnologije stvorilo potpuno novu praksu,

tada je došlo do redefiniranja' (Jisc, 2020.). U tom smislu, ove dvije faze sklonije su stvaranju digitalne transformacije i stvarne promjene dizajna lekcije i njezinog ishoda učenja.

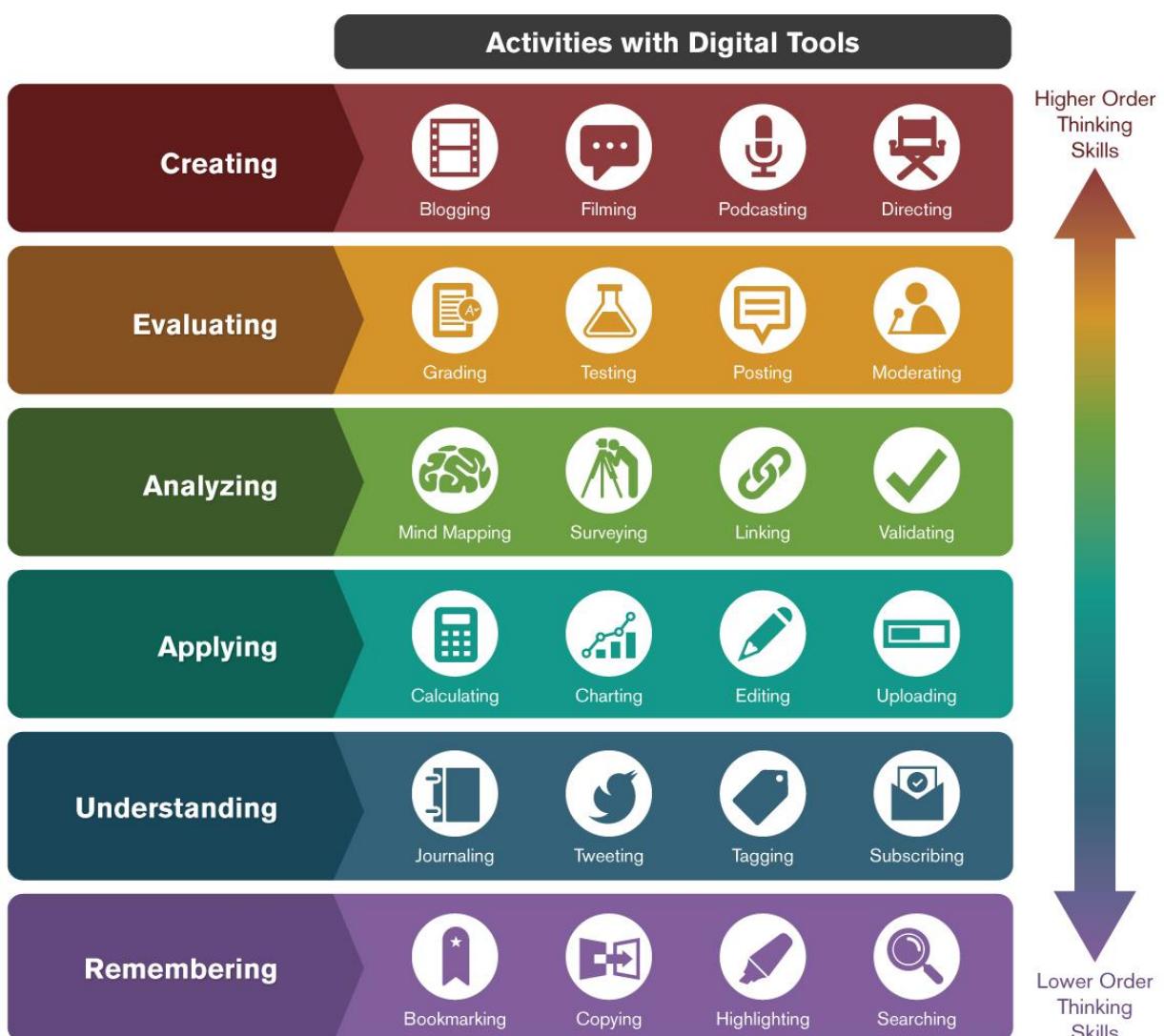
Program Train the Trainer preporučuje da model SAMR bude fleksibilan i da nastavnici trebaju raditi u četiri različite kategorije kako bi podržali učenje usmjereni na učenika, s obzirom na kontekst i željeni ishod učenja. Kada edukatori shvate kako bi tehnologija mogla nadopuniti njihovu praksu, ona se može koristiti za pomoć inovacijama u njihovim planovima obuke.

2. Bloomova digitalna taksonomija

Bloomova digitalna taksonomija je revidirana verzija Bloomove taksonomije. U ovom modelu, znanje je osnova šest kognitivnih procesa: zapamtiti, razumjeti, primijeniti, analizirati, procijeniti i stvoriti.

Revidirana verzija zadržava kategorije pamćenja, razumijevanja, primjene, analiziranja, evaluacije i stvaranja te ih proširuje na digitalno okruženje. To predstavlja evoluciju Bloomove, gdje se aktivnosti i ishodi povezani sa šest kognitivnih razina sada pomicu s papira i ploče kako bi poprimili digitalni oblik. Glagoli povezani sa svakim razinama također sada odražava akcije koje se odvijaju u digitalnom okruženju. Pomaže instruktorima da vide kako koristiti tehnologiju i digitalne alate za olakšavanje iskustava i ishoda učenja učenika. Glagoli moći korisni su za planiranje lekcija, dizajn ocjenjivanja i općenito planiranje iskustava učenja koja se temelje na razmišljanju i složenosti.

Bloom's Digital Taxonomy



Bloomova digitalna taksonomija (Wabisabi Learning, 2020.).

3. Padagoški kotač

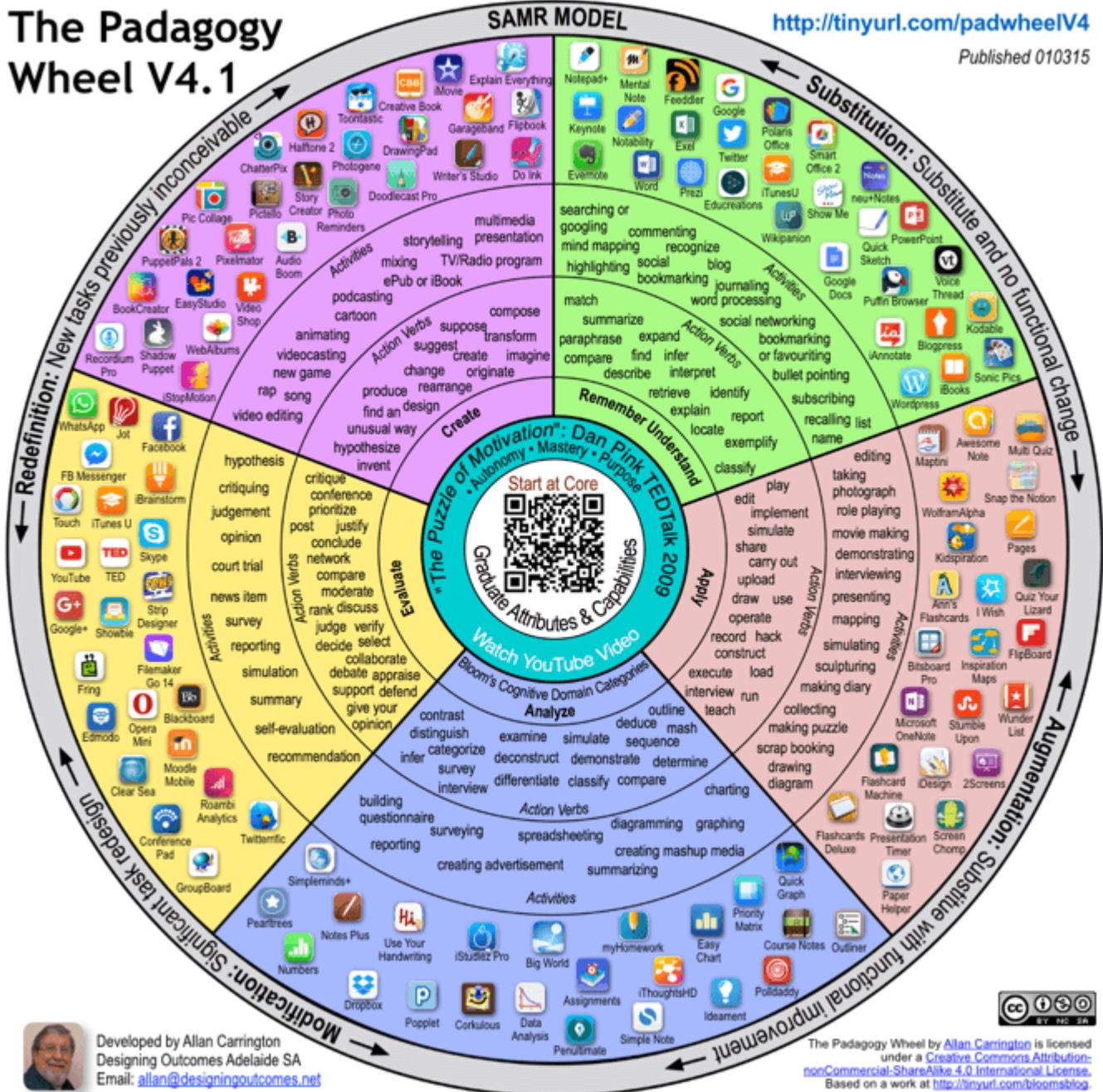
Integracija Bloomove digitalne taksonomije i SAMR-a može se vidjeti na djelu kroz Padagogy Wheel. Osmišljen je kao podrška nastavnicima u razmišljanju o tome kako koriste mobilne aplikacije u nastavi. Temeljno načelo kotača je da pedagogija treba odrediti obrazovnu upotrebu aplikacija. Preporuča se za korištenje u planiranju i razvoju kurikuluma, pisanju ciljeva učenja i osmišljavanju aktivnosti usmjerenih na učenika.

Edukatore se potiče da odgovore na izazove koje Kotač predstavlja za poučavanje i da se preispitaju o izborima i korištenim metodama. 'Mobilne aplikacije smješta unutar ovog integriranog okvira, povezujući ih s obrazovnom svrhom kojoj će najvjerojatnije služiti. Zatim omogućuje nastavnicima da identificiraju pedagoško mjesto i svrhu svojih različitih aktivnosti učenja i poučavanja temeljenih na aplikacijama u kontekstu njihovih općih ciljeva tečaja' (TeachThought, 2016.).

The Padagogy Wheel V4.1

<http://tinyurl.com/padwheelV4>

Published 010315



Padagoški kotač V4.1

U modelu postoji pet rešetki.

1. Atributi diplomiranih su u središtu dizajna učenja. Oni uključuju 'razmišljanje o vrsti ljudi koji proizlaze iz naših obrazovnih programa – njihovoj etici, odgovornosti i građanstvu, na primjer – i njihovoj zapošljivosti u našem sadašnjem i budućem društvu' (TeachThought, 2016.). Kaže da bi se nastavnici trebali zapitati kako sve što rade podupire ove atribute?
2. Motivacija - koja se smatra ključnom za postizanje ishoda učenika.

3. Bloomov taksonomski kotač prikazuje kategorije kognitivne domene koje su: zapamtiti, razumjeti, primijeniti, analizirati, procijeniti i stvoriti. Predlaže se barem jedan ishod učenja iz svake domene. Tek nakon što je nastavnik razvio i odlučio ishode učenja za sesiju ili zadatak, tada je spreman razmotriti tehnološko poboljšanje.
4. Poboljšanje tehnologije: model predlaže aplikacije koje mogu podržati ciljeve učenja i aktivnosti koje su trenutno prikazane. Wheel se često ažurira aplikacijama kako se one izdaju, a odgojitelji su pozvani pitati postoji li bolja aplikacija ili alat za posao poboljšanja njihove pedagogije.
5. SAMR model - kao što je ranije opisano, "Supsticija, povećanje, modifikacija, redefinicija". Okvir pomaže nastavnicima da procijene stupanj do kojeg digitalno osnaženo učenje i poučavanje može transformirati njihovu praksu.

Model je izvrstan izvor za planiranje i razvoj kurikuluma, dizajniranje ciljeva učenja i integraciju aktivnosti usmjerenih na učenika.

Koje su smjernice za edukatore osnovnih vještina?

Ovaj program ima za cilj podržati edukatore osnovnih vještina u integraciji tehnologije u svoju praksu. Nacionalna agencija za opismenjavanje odraslih (NALA) specijalizirala se za rješavanje nezadovoljenih potreba za opismenjavanjem odraslih u Irskoj više od 40 godina. Publikacije i istraživanja NALA-e o opismenjavanju nude profesionalne smjernice i modele razvoja nastavnog plana i programa koji su uključeni u program train the Trainer. Postoje tri modela koji su integrirani u module za tu svrhu.

1. Smjernice za dobro opismenjavanje odraslih

Smjernice postavljaju pet načela koja naglašavaju pristup opismenjavanju odraslih usmjeren na učenika, poticanje suradnje i razvojni, participativni pristup kurikulumu. Znanje, vještine i kontekst učenika smatraju se vitalnim komponentama za učinkovitu organizaciju opismenjavanja odraslih, a to je poduprto skupom vrijednosti koje promiču inkluzivnost, povjerenje i povjerljivost.

Principles for good adult literacy work



Adult literacy work is based on a philosophy of adult education which is concerned with personal development and social action.

Adult literacy learning is an active and expressive process. Students have the right to explore their needs and interests, set their own goals and decide how, where and when they wish to learn.



Adult literacy work respects different beliefs, cultures and ways of being. An ethical code of trust and confidentiality underpins all aspects of the work.

Students' knowledge and skills are vital for the effective organisation of adult literacy work. Students should have the opportunity to be involved in all aspects of provision.



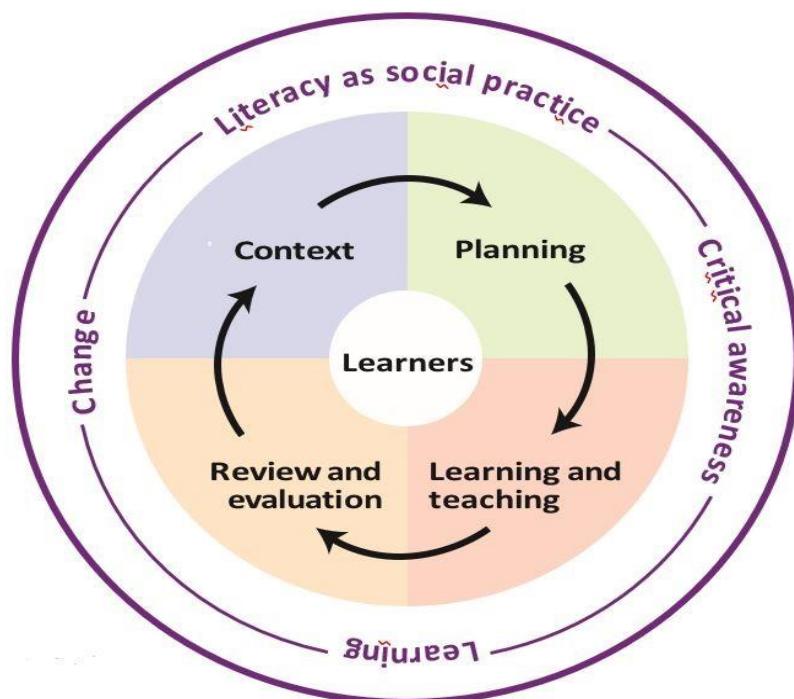
Adults learn best when the decision to return to learning is their own and the environment is supportive, relaxed and friendly.

NALA - Načela dobrog opismenjavanja odraslih (NALA, 2012.).

Ovaj skup smjernica može se koristiti kao podrška edukatorima osnovnih vještina u integraciji tehnologije u njihovu praksu. Omogućuje edukatorima da odu dalje od pukog razvoja svoje tehničke stručnosti i potiče ih da usvoje pristup razvoju svog kurikuluma usmjeren na učenika, uzimajući u obzir širi kontekst za svoje učenike, uzimajući u obzir njihov kontekst učenja i motivaciju za učenje.

2. Razvoj kurikuluma: model koji se razvija za opismenjavanje odraslih i obrazovanje računanja

Model koji se razvija za opismenjavanje odraslih i obrazovanje računanja opisuje proces razvoja kurikuluma. Smatra da je osmišljavanje kurikuluma participativni proces koji provode partneri u učenju kao što su nastavnici, učenici, menadžeri i obrazovni centri. Okvir ne propisuje kurikulum i stajališta da ga treba izraditi odgajatelj, kako bi odgovarao učenicima. Naglasak je na tome kako partneri u učenju mogu raditi zajedno kako bi odlučili 'kako i kada učiti' (NALA, 2009.). Model je pristup razvoju kurikuluma usmjeren na učenika, što je naznačeno kao temelj dobrog opismenjavanja odraslih i rada na računanju.



Razvoj kurikuluma kao model koji se razvija za opismenjavanje odraslih i obrazovanje računanja (NALA, 2009.)

Ovaj okvir uključuje sva temeljna načela za uključivanje pismenosti u nastavne planove i programe. U svojoj srži ima učenika kako bi označio pedagogiju usmjerenu na učenika. 'Model počinje s kontekstom učenja i kako je razumijevanje i djelovanje u skladu s kontekstom sastavni dio rada na opismenjavanju odraslih. Planiranje učenja temelji se na našem razumijevanju i proizlazi iz njega

kontekst. Učenje i poučavanje teku izvan konteksta i planiranja. Pregled i evaluacija dio su nastave i učenja, a povratne informacije u kontekstu i planiranju' (NALA, 2009.).

Krugovi međusobno djeluju jedni na druge kako bi označili dinamičan okvir razvoja kurikuluma. Svaki dio utječe i mijenja jedan drugoga. U modelu se učenje promatra kao društvena praksa koja poštuje i vrednuje učenike. Kritička svijest se smatra usko povezanim s društvenom praksom, svjesna kako se pismenost i kurikulum oblikuju kroz

kako i gdje se odvija učenje u društvu. Promjena se promatra kao stvaranje promjene u učeniku i njegovom samopouzdanju u pismenosti i vještinama za postizanje vlastitih ciljeva. Promiče samousmjereno učenje za promjenu. Na učenje se gleda kao na aktivni proces i temelji se na prethodnom znanju, iskustvu i perspektivi učenika. To uključuje neformalno učenje uključeno u svakodnevni život. Ako je razvoj kurikuluma za opismenjavanje odraslih participativan i suradnički,

onda sve strane, mentor i učenici uče kroz sudjelovanje. Posebno je osmišljen kako bi pomogao edukatorima opismenjavanja u razvoju kurikuluma.

3. Model bogatstva

Pristup modelu bogatstva obrazovanju (NALA, 2018.) ima za cilj pomoći učenicima da shvate svoje znanje i snagu. Učenici se potiču da istražuju mogućnosti za daljnje učenje na temelju razumijevanja vlastitog životnog iskustva i pitanja koja ono postavlja (NALA, 2012.). Pristup modela bogatstva razvijen je kao praktičan resurs za edukatore koji su uključeni u podučavanje opismenjavanja odraslih. Pruža primjere prakse pod temama koje se odnose na pristup modela bogatstva praksi opismenjavanja odraslih. Teme su:

- Prilazi nastavnika;
- Ciljevi i interesi učenika;
- Rad s različitim uvjerenjima, kulturama i načinima postojanja;
- Znanje i vještine učenika;
- Okruženje učenja.

Model potiče pristup bez osuđivanja i naglašava da odrasli učenici imaju obilje snaga, stilova učenja, iskustava i vještina te ta različita iskustva i snage unose u iskustvo učenja. Ta iskustva i snage predstavljaju resurs, dobro polazište za suočavanje s novim izazovima. Model bogatstva smatra da se sposobnost učenja može aktivirati uvjerenjem da ta sposobnost postoji, a učitelj često vjeruje da

čak i ako učenik ne. Model izgleda proturječno negativnom samouvjerenu i zamjenjuje ga pozitivnim i realističnim. Kroz ovaj model, edukatore se potiče da poduzmu akciju i razviju nove perspektive o sebi i svojoj sposobnosti da integriraju tehnologiju u poučavanje.

Svi ovdje objašnjeni okviri bit će utkani u šest modula programa.

Reference:

1. Battelle za djecu, nd Partnerstvo za učenje 21. stoljeća, mreža Battelle za djecu. [Online] Dostupno na:<https://www.battelleforkids.org/networks/p21>
2. Zaklada za obrazovanje i osposobljavanje, Podizanje učenja na sljedeću razinu, Profesionalni okvir za digitalno podučavanje, Vodič za učitelje i trenere. [Online] Dostupno na:<https://www.et-foundation.co.uk/wp-content/uploads/2018/11/181101-RGB-Spreadsheet-Digital-Teaching-Professional-Framework-Short.pdf>
3. Jisc, 2020. Primjena SAMR modela za pomoć vašoj digitalnoj transformaciji. [Online] Dostupno na:<https://www.jisc.ac.uk/guides/applying-the-samr-model>
4. Nacionalna agencija za opismenjavanje odraslih, 2009. Razvoj kurikuluma: model koji se razvija za opismenjavanje odraslih i obrazovanje računanja. [Online] Dostupno na:<https://www.nala.ie/publications/teaching-guidelines/>
5. Nacionalna agencija za opismenjavanje odraslih, 2012. NALA smjernice za dobro opismenjavanje odraslih. [Online] Dostupno na:<https://www.nala.ie/publications/nala-guidelines-for-good-adult-literacy-work/>
6. Nacionalna agencija za pismenost odraslih, 2018. Model bogatstva u pismenosti odraslih: transformativno učenje na djelu. [Online] Dostupno na:<https://www.nala.ie/publications/the-wealth-model-in-adult-literacy-transformative-learning-in-action/>
7. Redecker, C., 2017. Europski okvir za digitalnu kompetenciju nastavnika: DigCompEdu. , Luksemburg: Ured za publikacije Europske unije. [Na liniji] Dostupno u:<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>
8. Poučavati misao , 2016. The Padagogy Wheel V4.1. [Online] Dostupno na:<https://www.teachthought.com/technology/the-padagogy-wheel/>

Partneri na projektu ABEDiLi (Adult Basic Education Digital Literacy):



Za više informacija posjetite web stranicu projekta:<https://abedili.org/>



Ovo djelo je licencirano pod aCreative Commons Attribution-Nekomercijalno2.0 Generička (CC BY-NC 2.0) međunarodna licenca